

# Games

**DM 9,90**  
**mit CD-ROM**

## Weiblicher Indiana Jones

# Tomb Raider

## Im Test: der neue Stern am Actionhimmel

## Vom Kadett zum Captain

# Starfleet Academy

## Interplays Star Trek-Aktionspiel: Konkurrenz für Wing Commander?



# MIT CD-ROM

**Computer**  
**CD-Qualität:**  
**sehr gut**  
**TESTSIEGER**

## HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

# ALIS VIRTUA COP

**Spielbar: kompletter Level  
aus Segas Action-Shooter**

## GRAND PRIX 2

**Endlich fertig: die spielbare  
Demo zum Rennspiel des Jahres**

## REPORTAGE: SIERRA

## Red Baron 2, Phantasmagoria 2

## VIELE AKTUELLE DEMOS

## FIFA Soccer 97, Schleichfahrt...

**486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM • SOUNDKARTE**

**BM97: wie kam es zum größten Spieleskandal des Jahres? Reaktionen von Software 2000 und enttäuschten Kunden.**



# EINE SEKUNDE UND ER

EINE SEKUNDE SCHNELLER, UND

Neue Autos, neue Teams und verborgene Geheimstrecken. Mit SVGA-Modus und Mehrspieler-Netzwerkoption.



Falls jetzt ein entrüstetes Zucken durch die Glieder von Freunden der heimischen Flora und Fauna fährt – immer mit der Ruhe. Einzige Gegner bei dem mit 3D-Engine gepowerten Bleifuss 2 sind die PS-Boliden der Konkurrenz sowie Zeit, Wetter, Dunkelheit und sechs recht anspruchsvolle Tracks.

© 1996 Milestone. © Published 1996 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

UNDE LANGSAMER.  
WÄRE DAVONGEKOMMEN.

SIE HÄTTEN SEINEN KOLLEGEN AUCH NOCH ERWISCHT.



**BLEIFUSS 2**

POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.



## ...es ist ein Monitor!

Er ist 28 Pfund schwer, 38 cm groß, hat eine Bildschirmdiagonale von 15" (sichtbare Bildschirmdiagonale 35,4 cm) und fühlt sich bei Betriebstemperaturen von 5° - 40° C am wohlsten. Er ist unser Kleinstster, kann aber schon alles, was auch die Großen können. Er ist pflegeleicht, ißt am liebsten 220-240 V bei 50/60 Hz und hört auf den Namen Multiscan 100sx. Er ist ein echtes

Sony Original, selbstverständlich ausgestattet mit der Sony-Trinitron-Röhre. Ihr **Super-Fine-Pitch**-Abstand von nur 0,25 mm garantiert scharfe, kontrastvolle Farben mit maximaler Brillanz. DDC (Display Data Channel) ermöglicht **Plug & Play**. Die Bildgeometrie und Bildrotation lassen sich individuell einstellen. NUTEK, **Energy Star** Power Management und **MPR II** sorgen für Ihr Wohlbefinden.

Und jetzt will er ein richtiges Zuhause...

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



# WATSD

**D**urch den bevorstehenden Jahreswechsel ergibt sich die willkommene Gelegenheit, alte Zöpfe abzuschneiden und gleichzeitig mit guten Vorsätzen beschwingt in die nächste Saison zu starten. Dazu gehören u. a. Entscheidungen wie „Keine Tests von Software 2000-Spielen vor deren Veröffentlichung“ oder „In der PC Games 2/97 gibt's ein neues Editorial-Gruppenfoto“. Einige Neuerungen sind bereits jetzt Realität: Nach der Maßgabe „Nie mehr ein zeretztes PC Games-Titelbild“ hat eine auf Verpackungen spezialisierte Firma eigens für die Magazine des COMPUTEC-Verlags einen neuartigen Umschlag entwickelt, der mittlerweile sogar patentiert wurde. Diese Umstellung hat nicht nur praktische Gründe, sondern entlastet nebenbei auch unsere Umwelt – schließlich entfällt dadurch die bislang übliche Plastikhülle. Abschied nehmen heißt es hingegen für den berüchtigten „CD-Advantage“, der sowohl seine Daseinsberechtigung als auch den Stammplatz in unserem

Wertungskasten verloren hat. Begründung: kaum ein Titel, der noch ohne MB-vertigende Video-Sequenzen oder Audio-Tracks auskommt. Und noch eine kleine, aber wirkungsvolle Maßnahme: Spiele, die nur einen äußerst geringen Prozentsatz der Leserschaft ansprechen, werden ab sofort auf einer Viertelseite abgehandelt. Darunter fallen beispielsweise Special Interest-Genres wie Football-/Baseball-Simulationen und Zusatz-CD-ROMs für wenig verbreitete Spiele. Erweiterungs-Disks für Bestseller wie C & C besprechen wir natürlich auch weiterhin in aller Ausführlichkeit. Sie werden bereits anhand dieser Ausgabe feststellen, daß dadurch mehr Platz für die Würdigung der wirklich „heißen“ Spiele (Tomb Raider, Das Hexagon-Kartell, Dawn in the Dumps usw.) bleibt.

**Das gesamte PC Games-Team wünscht Ihnen und Ihren Familien erholsame Weihnachtsfeiertage, einen guten Rutsch ins neue Jahr und ein erfolgreiches, gesundes 1997!**

## Hinweis zur PC GAMES Weihnachtsaktion (Ausgabe 12/96)

Aufgrund der Bugs in Bundesliga Manager '97 werden wir erst dann diese Prämie ausliefern, sobald uns eine annähernd fehlerfreie Version vorliegt. Nach Auskunft von Software 2000 dürfte dies in Kürze der Fall sein.

Zudem haben wir uns entschlossen, ab dieser Ausgabe anstelle von BM97 nun Command & Conquer RED ALERT als Prämie anzubieten. Leser, die im letzten Monat bereits eine andere Prämie bestellt haben, können diese allerdings nicht gegen C&C RED ALERT umtauschen, da die Auslieferung der bestellten Prämie bereits im vollen Gange ist. Wir bitten hier um Ihr Verständnis.

Noch eine Information an alle neuen Abonnenten: sofern Sie bis 8. Januar die nächste PC GAMES noch nicht per Post erhalten haben, beginnt Ihr Abonnement erst mit der Februar-Ausgabe. Holen Sie sich dann die Januar-Nummer noch über den Zeitschriftenhandel.



Foto: Michael Schmalz

# INHALT

## RUBRIKEN

Charts	142
Coming Soon!	148
Coming Up!	246
Impressum	146
Inserentenverzeichnis	146
News	10
Postscript	101
Referenzliste	144
Support	106
What's Up	5

## PREVIEWS

Battlecruiser 3000	54
KKND	60
MDK	36
Panzer Dragoon	56
Sega Rally	40
Star Fleet Academy	30
Theatre of Pain	58

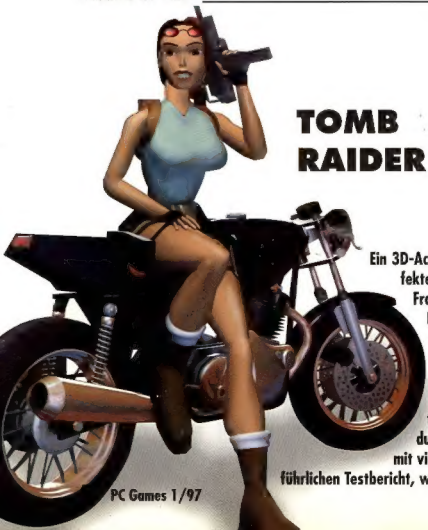
## SPECIAL

Bugs im Bundesliga Manager 97	226
Zu Besuch bei Sierra	46

## REVIEWS

Ace Ventura	196
AH-64D Longbow: Flashpoint Korea	220
Alien Trilogy	180
Amok	162
ATF: NATO Fighters	220
Blood & Magic	178
Captain Quazar	208
Cluedo	170
Cyber Gladiators	194
Das Hexagon-Kartell	74
Davis Cup Tennis	222
Death Rally	200
Destruction Derby 2	174
Deus	202
Down in the Dumps	88
Eraser	176
FIFA Soccer 97	150
Fragile Allegiance	212
Gex	222
Heroes of Might & Magic 2	190
Hunter Hunted	214
Leisure Suit Larry 7	188
Lords of the Realm 2	192
M.A.X.	82

## TOMB RAIDER



Ein 3D-Actionspiel wie ein James-Bond-Film - spektakuläre Spezial-Effekte, atemberaubende Schauplätze und natürlich eine attraktive Frau. Im Fall von Tomb Raider übernimmt letztere sogar die Hauptrolle: Lara Croft, die weibliche Antwort auf alle männlichen Mächtigsten-Helden, muß sich in gigantischen Labyrinthen behaupten, wobei diverses zähnefletschendes Getier noch die geringste Bedrohung darstellt. Das bislang aufwendigste Projekt aus dem Hause CORE Design entführt Sie in ein vor allem technisch höchst eindrucksvolles Abenteuer in SVGA, ergänzt durch eine präzise Steuerung und ein durchdachtes Leveldesign mit vielen Überraschungen. Ab Seite 64 erläutern wir in einem ausführlichen Testbericht, warum wir Tomb Raider zum Spiel des Monats gekürt haben.

Moto X	220
MS-Flight Simulator 6.0	98
MS-Fußball	222
Nemesis	172
Pyst	164
Realms of the Haunting	182
Robotron X	198
Shine	166
Swiv 3D	216
Timelapse	158
Tomb Raider	64
Trophy Bass 2	222
Versailles	160
Wages of War	206
Wetten dass...?	210
Williams Arcade Classics	220

## TIPS & TRICKS

Grand Prix 2	726
Toonstruck	732
Mechwarrior: Mercenaries	736
Schleichfahrt	740
F1 Manager 96	741
Kurztips	741

## HARDWARE

Peripherie: CD-ROM-Laufwerke im Test	234
Peripherie: Flightsticks im Test	240

## COMPETITION

Sierra Originals	244
------------------	-----



### 150 FIFA SOCCER 97

EA Sports kann sich mal wieder nur selbst übertreffen: Seit mehreren Jahren beherrscht FIFA Soccer souverän das Genre der Fußballsimulationen und rangiert bei den Fans ganz oben auf der Beliebtheitskala. Ist da überhaupt noch eine Steigerung möglich? Sie erfahren es in unserem Review ab Seite 150.



### 88 DOWN IN THE DUMPS

Sie haben geglaubt, daß die Kelly Family bereits die drastischste Form familiären Zusammenlebens entwickelt hat? Sie irren! In Down in the Dumps lernen Sie die außerirdischen Blubs kennen, die es unfreiwilligerweise auf eine New Yorker Müllhalde verschlägt. Was sie dort erwartet, enthüllen wir in einem sechsseitigen Test.



### 82 M.A.X.

Was passiert eigentlich, wenn man ein rundenorientiertes Strategiespiel mit einer Echtzeit-Variante kreuzt? Und macht das Ergebnis überhaupt noch Spaß? Und ob es das tut: M.A.X. von Interplay bringt beide Welten auf raffinierte Weise unter einen Hut und verhilft selbst Profis mit unglaublich cleveren Computergegnern.

## CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games PLUS beinhaltet die Vollversion von Turrican und - in diesem Monat - alle weiteren Demos und Bugfixes/Updates der regulären CD-ROM.

### Demos

- Blood & Magic ■
- Blue Ice ■
- Crusader: No Regret ■
- Dactylus ■
- FIFA Soccer 97 ■
- Grand Prix 2 ■
- FX Fighter Turbo ■ Gex ■
- Harpoon Classic 97 ■
- Hyperblade ■
- Jeftighter 3 ■
- PGA Tour Golf 96 ■
- Pro Pinball ■
- Schleichfahrt (neue Demo) ■
- Steel Panthers 2 ■
- Virtua Cop ■ Wetten dass?

### Bugfixes/Updates

- Wing Commander 4 Windows 95-Update ■ Civilization 2 V 2.42 ■ Mechwarrior 2 V 1.1 ■ Shattered Steel V 1.03 ■ Der Planer V 1.04 ■ Eurofighter 2000 - V 2.04 (dt. Version) ■ PC Games Cheat-Update 10/11-96

### Specials

- Reportage: Sierra ■ Direct Media-Katalog ■ Elektronische Kleinanzeigen ■ Tips & Tricks ■ Command & Contact ■ PC Games Lesereinsendungen

# JEDE ZEIT HAT



Graue Vorzeit



Tiefes Mittelalter



Sie haben Ihr Gehirn: Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot hat eine neue Entscheidungsschnittstelle. Sie haben die volle Kontrolle über neue Einheiten, wie U-Boote, Kreuzer, Spione, mobile Radarstörse, Gap Generatoren, Kampffjets, ... 30 neuen Solomissionen oder in unzähligen Netzwerkduellen mit bis zu 8 Spielern. "Alarmstufe Rot ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt." Jörg

# IHRE WAFFEN.



Frühe Neuzeit

Heute

...e künstliche Intelligenz. Egal für welche Seite Sie  
...er anderem Saboteure, Fallschirmspringer, Sanitäter,  
...ber am Ende gewinnt immer der beste Strategie; ob in  
...ommand & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot, das Original.

...anger, PC Player 12/88

...rechten von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

**Westwood**  
STUDIOS

**COMMAND  
&  
CONQUER**

Teil 2: ALARMSTUFE ROT

## Gerüchte &amp; News aus Amerika

Markus Krichel schreibt über den Tod des Schauspielers Jason Bernard



Jason Bernard, der Schauspieler, den Wing Commander-Fans als Captain Eisen kennen, ist tot. Im Alter von 58 Jahren erlag er am 18. Oktober in Burbank, Kalifornien einem Herzinfarkt. Bei meinen zahlreichen Berichterstattungen vom Wing Commander-Set, von Cast Parties und Premieren durfte ich den Menschen Jason Bernard auch privat kennenlernen. Über die vergangenen zwei Jahre entwickelte sich daraus eine freundschaftliche Beziehung. Eine so junge Branche wie die Games-Industrie braucht in der Regel nur äußerst selten den Verlust eines Mitglieds zu beklagen. „Aber“, so höre ich jetzt einige Leser sagen, „Jason Bernard war doch Schauspieler und daher kein richtiges Mitglied der Szene.“ Weit gefehlt! Seit seiner Mitarbeit an Wing Commander 3 war Jason einer der größten Fürsprecher unseres Hobbys. Unermüdlich betonte er in Interviews, daß im interaktiven Film die Zukunft Hollywoods liege. Jason freute sich bereits sehr darauf, seine Rolle als Captain Eisen in Wing Commander 5 weiter auszubauen. Um die zahlreichen Leistungen von Jason Bernard in beruflicher und auch in sozialer Hinsicht aufzuzählen, fehlt hier leider der Platz. Stellvertretend seien nur seine Rollen in den Filmen „War Games“ oder „No Way Out“ sowie sein Engagement in der Jugendarbeit und der Verhinderung von Gang-Gewalt genannt.

Unvergessen bleibt Jason Bernard in der Rolle des Captain Eisen in Wing Commander.



## Activision goes DVD

Unternehmen setzt auf neuen Standard



Das neue CD-ROM-Format DVD stößt bei Spieleherstellern auf hohe Akzeptanz. Activision gab auf der amerikanischen Hardware-Messe COMDEX bekannt, daß schon im nächsten Jahr spezielle Versionen von **Spycraft: The Great Game** und **Muppet Treasure Island** auf den Markt kommen werden. Die Videosequenzen beider Spiele werden deshalb überarbeitet und mit dem neuen Soundstandard AC-3 (von Dolby) versehen. Muppet Treasure Island bekommt außerdem MPEG-Filme.

## Star Trek: First Contact

Lizenzen jetzt bei MicroProse

MicroProse hat sich endgültig die Lizenzrechte für Star Trek: First Contact sichern können. Die Crew der Enterprise unter Captain Picard kommt in diesem Film erstmals in direkten Kontakt mit dem **Borg-Kollektiv**. Das Spiel wird als 3D-Action-Strategie-Mischung präsentiert und soll sich gänzlich an Bord der Enterprise 1701E abspielen. Die Borg haben von der Enterprise Besitz ergriffen, und die Aufgabe des Spielers besteht darin, die ungebetenen Gäste auszuschalten. Am Ende erwartet Sie zur Belohnung eine Begegnung mit der bösen Königin der Borg persönlich.

**MICRO PROSE**

## Viacom New Media

Hauptsitz in NewYork geschlossen


**VIACOM  
newmedia**

Virgin Interactive übernimmt mit sofortiger Wirkung Vertrieb und Marketing für alle Viacom New Media-Produkte. Beide Unternehmen gehören der gleichen Unternehmensgruppe an. Der Hauptsitz von Viacom New Media in New York wurde geschlossen. Die lapidare Begründung der Geschäftsleitung: Viacom New Media macht kein Geld. Die Wahrheit: Viacom New Media wollte beweisen, daß langjährige Erfahrung im Filmgeschäft auf die Spielebranche übertragbar ist. Es dauerte **vier Jahre**, bis man herausfand, daß Software-Entwicklung in die Hände erfahrener Softwarefirmen gehört.

## The Tone Rebellion

Logischer Schritt

The Tone Rebellion lautet der Titel des nächsten (und damit zweiten) Spiels von Logic Factory, den Machern von Ascendancy. Es handelt sich um ein Echtzeit-Strategiespiel in einer Fantasy-Umgebung, die aus siebzehn durch magische Portale miteinander verbundenen Inseln besteht. Der Begriff Tone bezieht sich auf eine magische Substanz, die nur in dieser Inselwelt vorkommt. Der Spieler lenkt die Geschehnisse der Floaters im Kampf gegen den ultimativen Bösewicht Leviathan. Im Multiplayer-Modus liegt das Schwergewicht in der Kooperation der Teilnehmer im gemeinsamen Kampf gegen das Monster und nicht - wie üblich - in der gegenseitigen Zerstörung.



**KEIN AIRBAG  
KEINE KLIMAANLAGE  
KEINE SERVOLENKUNG  
KEIN AUTORADIO  
KEIN SCHIEBEDACH**

**UNSER NEUSTES MODELL...**

## Action- Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne  
schreibt über  
realistische  
Sportspiele

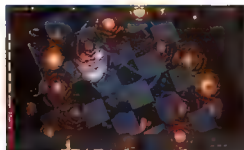


Wie **realistisch** sollte ein **Sportspiel** sein? Diese Frage kann man zwar mit einem lapidaren „so realistisch wie möglich“ abhandeln, wenn man sich allerdings eingehend mit diesem Thema beschäftigt, stößt man unwillkürlich auf **Probleme**. Keine Frage, in puncto Bewegungs- und Spielabläufe sollte eine Sportsimulation der Wirklichkeit möglichst **lebensecht** nachempfunden sein: da man das Geschehen auf dem Rasen, auf dem Eis oder in der Halle besser nachvollziehen kann, fällt auch die **Identifikation** mit den Akteuren leichter, und der **Spiele Spaß** ist entsprechend hoch. Der Grund für die Aufregung ist zum größten Teil das **Ergebnis** am Ende einer Partie. Gewinnt man bei einem Fußballspiel mit 6:5 oder schießt man beim Eishockey 80 bis 90 mal aufs Tor, so kann in dieser Beziehung **kaum** von **Realitätsnähe** die Rede sein. Ein ärgerlicher Foxpous des Herstellers, der zumindest einen faden Beigeschmack hinterläßt, aber: ob das den Spiele Spaß effektiv beeinträchtigt, ist mehr als fraglich. Als **Fußballfan** ist man doch an Toren interessiert, oder? Um es einmal überspitzt auszudrücken. Wenn man ins Gottlieb-Daimler-Stadion geht, ist man doch auch nicht enttäuscht, wenn das magische Dreieck Balakov, Elber und Bobic einen Gegner nach allen Regeln der Kunst abfertigt, sondern freut sich über die hohe Anzahl der gefallenen Tore. Ganz im Gegenteil, endet ein Spiel 0:0, geht man eigentlich auf die Barrikaden und schwört, so bald nicht mehr 20 Mark für ein Ticket hinzulegen. Was würde eigentlich passieren, wenn **Fußballspiele** am **Computer** ständig 0:0 oder 1:1 ausgehen? Man würde wahrscheinlich frustriert das Joypad in die Ecke feuern!

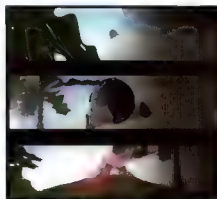
## Project Paradise

Action-Adventure aus Aachen

Ikarion Software (Hattrick!, Battle Race) arbeitet weiterhin an der Fertigstellung von Project Paradise, noch im Dezember soll es auf den Markt kommen. Das November 1994 zum ersten Mal vorgestellte **Actionspiel** beinhaltet nun sehr viel mehr **Adventure- und Strategie-Elemente** und wird dadurch für eine breitere Zielgruppe interessant. Außerdem wurde an der Grafik kräftig gefeilt: die hochauflösende Landschaft scrollt äußerst flüssig, und die gewaltigen Explosionen machen den Bildschirm zu einem spektakulären Feuer-Inferno. Zur Story: die Weltordnung ist aus den Fugen geraten. Tödliche Technologien und schwarze Magie prolten aufeinander und stürzen die Menschheit in Chaos und Zerstörung. Die größte Gefahr geht jedoch vom „Project Paradise“ aus - einem Plan, der den ganzen Planeten vernichten kann. Sie übernehmen ein kleines, aber kampferprobtes Team aus Spezialisten, um die endgültige Apokalypse noch einmal abzuwenden.



Mischung aus Action, Strategie und Adventure: mit Project Paradise liefert Ikarion einen interessanten Genre-Mix ab.



Hier sehen Sie, wie eine LCD-Sequenz entsteht: links das Original, rechts bearbeitet.

## Pro Pinball 2

Timeshock ist der Nachfolger zu The Web

Wie schon beim Release des ersten Teils (The Web) angekündigt, erscheint im Frühjahr 1997 Pro Pinball: Timeshock. Vor allem die **Spielfeldanimationen** und **Spezialeffekte** werden für den Nachfolger verbessert, aber auch Hintergrundmusik und Soundsamples werden noch einmal kräftig aufgeböhrt. Am Grafikstil wird sich allerdings nichts ändern: es handelt sich wieder um exzellent gerenderte Objekte, wobei diesmal kleine Gimmicks wie das Abprallen der Kugel von der Scheibe noch besser visualisiert werden sollen.

## UEFA Champions League

Offizielles Fußballspiel wird von Krisalis produziert



Bei UEFA Champions League 1996/97 wurden die Kicker per „Motion Capturing“ animiert.

Im Auftrag von Philips Media entwickelt das englische Softwarehaus Krisalis UEFA Champions League 1996/97. Das Spiel entsteht in enger Zusammenarbeit mit der UEFA, damit die **Richtlinien**, die für die **Fernsehtübertragungen** gelten, auch am PC eingehalten werden. Man kann also davon ausgehen, daß alle 16 Mannschaften inklusive Spieler realistisch in das Spiel integriert werden. In puncto Grafik achtet Krisalis ebenfalls auf Details: die Kicker wurden mit Hilfe von „**Motion Capturing**“ animiert, lebensechte Bewegungsabläufe sollten also kein Problem darstellen. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr 1997.

## PC Games Classics on CD

Wer auf der Suche nach einem spannenden Actionspiel für die Weihnachtszeit ist, sollte mal einen Blick auf die komplette **X-Wing-Kollektion** (inkl. der Zusatzdisks Imperial Pursuit und B-Wing) werfen. Wenn Ihnen der Sinn hingegen eher nach einem weniger anspruchsvollen, aber genauso unterhaltenden Shoot'em Up steht, könnte **The Hive** von Trimark Interactive die richtige Wahl sein.



# NASCAR

## RACING

# 2

V8 MOTOR

16 VENTILE

10.000 U/MIN

700 PS

350 KM/H

4 SCHEIBENBREMSEN

SPORTLENKRAD



18 Rennstrecken mit  
Nachtfahrt-Option



Simulation oder Arcade-Action



Multispieler-Option: 8 Spieler über  
Netzwerk oder 2 per Modem

# WARTET AUF SIE! SIND SIE STARK GENUG?



SIERRA



## Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis schreibt über eine Reformbewegung bei Adventures



Ob es eine Order der neuen Firmenleitung war oder einfach nur eine gute Spürnase? Ganz egal. Adventure-Pionier Sierra plant, zwei seiner beliebtesten Spielerserien von Grund auf zu reformieren. Statt noch detaillierter 2D-Hintergründe und noch putziger Charakter-Animationen werden King's Quest 8 und Quest for Glory 5 frei begehbare 3D-Welten und polygonbasierte Charaktere enthalten. Das Beste kommt erst noch: beide Spiele werden als Weltpremiere auch über eine Internet-Option verfügen. Was man sich darunter vorzustellen hat, konnte unser US-Korrespondent Krichel leider auch nicht so genau in Erfahrung bringen. Ich gehe allerdings davon aus, daß sich diese **Multiplayer-Option** nicht auf die Storylines der beiden Titel bezieht. Vielleicht trifft man sich dort analog zum Online-Rollenspiel Meridian 59 - in Gilden und Wirtschaften, um Erfahrungen auszutauschen und einfach ein bißchen zu plaudern. Andererseits wäre eine **eigenständige Multiplayer-Handlung** als Zugabe zur normalen Story durchaus denkbar. Wie es auch kommt, ich freue mich jedenfalls schon jetzt über diese neue Generation von Abenteuer-Spielen - zumal sie auch noch von der renommiertesten Adventure-Schmiede überhaupt kommt. Vielleicht gewinnt das zweitälteste Spiele-Genre durch solcherlei Anstöße ja wieder neue Anhänger. Momentan sieht es nämlich so aus, als würde dieses Genre endgültig vor die Hunde gehen. Uns macht es ehrlich gesagt auch immer weniger Spaß, ständig dieselben alten Rätsel zu knacken und irgendwelche Gegenstände von Location A nach Location B zu tragen. Eine **Renaisance**, wie Sierra sie plant, könnte die Rettung von König Graham, Guybrush & Co sein.

## Riven - The Sequel to Myst

Bröderbund arbeitet mit Feuereifer an Myst 2

Bei keinem anderen Spiel spalten sich die Lager so sehr wie bei Myst. Auch wenn das Grafik-Adventure von manchen Hardcore-Spielern als der **langweiligste interaktive Film der Welt** abgestempelt wurde, konnten trotzdem **über zwei Millionen Exemplare** davon abgesetzt werden. Hersteller Bröderbund Software schätzt die Verkaufschancen für einen zweiten Teil deswegen zu Recht als grandios ein. Nach dem momentanen Stand der Programmierung wird es schon **Mitte 1997** soweit sein. Laut Angaben der Entwickler wird uns dann ein wirklich dickes Ding erwarten. Zitat: „In Riven fließen fünfmal soviel Manpower, das **zehnfache Budget** und **500 mal mehr Computerpower** als in Myst ein“.



Schöne Grafik - aber was steckt diesmal dahinter? Im Sommer 97 wissen wir, ob sich der hohe Aufwand für Myst 2 gelohnt hat.

## Pro Familia

Pink Panthers gefährliche Mission



Paulchen Panther auf heißer Spur! In dem Adventure von Ravensburger geht es gewaltfrei zu.

An Kinder zwischen acht und 99 Jahren richtet sich ein Grafik-Adventure von Ravensburger Interactive. Als Star des **familientauglichen Agenten-Krimis** wählte man die Zeichentrickfigur Paulchen Panther. Schräges Spielziel ist es, eine Horde von elfjährigen Nasenbohrern in einem Feriencomp zu betreuen. Was diese Aufgabe besonders heikel macht, ist, daß es sich dabei um die Sprößlinge weltberühmter Politiker. Die Stimmung im Lager - und damit auch der **Weltfrieden** - ist in Gefahr, falls einem der Kids etwas zustoßen sollte. In **typischer Adventure-Manier** steuert man den rosaroten Panther durch zahlreiche Abenteuer, die nur durch Hilfsbereitschaft und Kenntnisse fremder Landessitten zu bewältigen sind. Streng nach der Produktphilosophie des Brettspielherstellers geht es natürlich **absolut gewaltfrei** ab. Das Windows-Spiel steht zu einem Preis von 89,- Mark in den Läden.

## Operation: Hurricane

Eine windige Sache

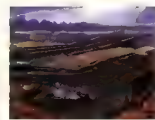
Wenige Monate nach dem Kinoerfolg des Tornado-Films Twister bringt Egmont Interactive ein zum Thema passendes Grafik-Adventure. In Operation: Hurricane ist der Spieler Mitglied einer Hi-Tech-Spezialeinheit, die sich der **Bekämpfung gefährlicher Wirbelstürme** verschrieben hat. Futuristischer Gegenspieler des „Team X-Treme“ ist ein sogenannter Weatherman, der durch gemeine Anschläge die Polkappen zum Schmelzen bringt, um damit den gesamten Klimahaushalt auf den Kopf zu stellen. Mit Fullscreen-Videosequenzen, **360°-Panoramabildern** und kniffligen Rätseln wendet sich der Hersteller nicht nur an Hobby-Meteorologen, sondern auch an normale Adventure-Freaks. Eine Datenbank mit **umfangreichem Info-Material** zum Thema Wetter und



Seit Twister ein bekanntes Bild. Zwei Tornados fegen über ein Wohngebiet und richten verheerenden Schaden an.

Klima soll Interessierten einen Einblick in das Wissensgebiet verschaffen. Operation: Hurricane ist seit November im Handel erhältlich.

## PC Games Classics on CD



Weihnachtszeit - Geschenkezeit! Und wenn man nicht ganz soviel Geld dafür ausgeben muß, ist das um so besser. Falls Sie noch auf der Suche nach einem Präsent für computerbegeisterte Freunde oder Verwandte sind, können Sie bei den **PC Games Classics** on CD fündig werden. Für Adventure-Fans empfehlen wir den Kauf von **Vollgas**, das in puncto Comicgrafik immer noch ungeschlagen ist. Wer's lieber lustig mag, sollte die 93%-Knüller **Sam & Max** und **Day of the Tentacle** ins Auge fassen.

# FINGER WEG sonst FINGER AB!

Sie versauen mir meine  
Proteinbeschaffungsquote  
nicht! Schließlich kommt bei uns  
nur 100% intelligenzfreies  
**Menschenfleisch**  
in die Burger. Und bei Ihrem  
sogenannten Hirn bestehen  
Sie unsere ausgetüftelten  
Intelligenztests sowieso nicht.



Das neueste Werk  
der Macher von "Das  
Rätsel des Master Lu"

GEPRÜFT  
AUF HERZ UND NIEREN



11/96

4/5

PC Player 12/96

... mit viel Herzblut und  
Freude am Detail gestaltet."

Spielepaß **81%**  
PC Games 12/96

... sprüht nur so vor Witz ...  
ein Ideenfeuerwerk, das im Genre so  
schnell nicht seinesgleichen findet."

Powered by



EIDOS  
INTERACTIVE



ORION  
BURGER

AUCH SIE  
WERDEN UNS  
SCHMECKEN



## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner freut sich über die deutsche Software-Industrie

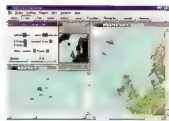


Es ist noch nicht lange her, da konnten wir uns über eine unüberblickbare Masse an Wirtschaftssimulationen deutscher Herkunft erfreuen. Ob man nun Wein anbauen, einer Sippe oder einem Volk zu Wohlstand und Macht verhelfen oder eine dardierliche Expedition in ein blühendes Unternehmen verwandeln wollte, jedem Betriebswirt wurde ein entsprechendes Programm geboten. War man allerdings eher von Autorennspielen, Flugsimulationen oder anderen Spielegenres fasziniert, so mußte man sich jenseits der Grenzen umsehen. Anscheinend wußte man nur in England, USA oder Frankreich über die Programmierung bewegter Grafiken und über das physikalische Verhalten von Flug- und Fahrzeugen Bescheid. Doch anscheinend ist damit Schluß: mit **Schleichfahrt** konnte Blue Byte letzten Monat beweisen, daß man dort mehr von Software versteht als für „Die Total Verrückte Rally“ nötig war. Die Grafik-Engine kann sich durchaus mit den besten Engines aus dem Hause Origin oder Bullfrog messen, auch spielerisch gibt es nichts auszusetzen. In diesem Monat zeugt Ascarons Hexagon-Kartell davon, daß es nur eines einzigen engagierten Physikstudenten bedarf, um eine Hubschrauber-Simulation realistisch umzusetzen. Ein Fluglehrer der Luftwaffe gibt Ratschläge zu den einzelnen Missionen, und ein Programmiererteam mittlerer Größe sorgt dafür, daß die Grafik und die Geschwindigkeit der Simulation dem internationalen Standard eine Nasenlänge voraus ist. Und nächsten Monat wird Magic Bytes mit **Have A Nice Day** zeigen, daß man auch im Rennspielgenre der Konkurrenz nicht unbedingt hinterherhinken muß.

## Harpoon Classic 97

Neuaufgabe des Strategieklassikers noch im November im Handel

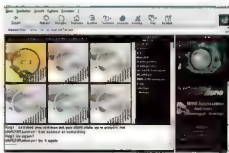
Bereits 1989 kam Harpoon auf den Markt, eine der mittlerweile bekanntesten **Marine-Simulationen**. Durch eine Windows-Oberfläche, neue Terraingrafiken und **50 neue Missionen** konnte das Spiel derart aufgewertet werden, daß es kaum noch etwas mit seinem Vorgänger gemein hat. Über Internet kann man nun gegen Strategen beliebiger Herkunft antreten, und durch den integrierten **Missions-Editor** ist man nicht auf die vorgefertigten 250 authentischen Missionen angewiesen. Zehn Stunden **kostenloser Onlinezeit** werden in Form eines AOL-Probeaccounts mitgeliefert.



Die neue Oberfläche vereinfacht das Spielen. Gerade in Schlachten ist man dafür dankbar.

## Internet Gaming Zone

Server für DirectPlay-Spiele eröffnet



Ein kleiner Chat und zwölf Startslots genügen, um Turniere zu eröffnen. Ein Minimum an Englischkenntnissen sowie Windows 95 wird ebenfalls benötigt.

Als Microsoft vor einigen Monaten die Internet Gaming Zone kaufte, dürfte so mancher verwundert seinen Kopf geschüttelt haben. Spiele wie Hearts, Bridge oder Reversi passen nicht unbedingt in das Sortiment des Softwareriesen - selbst im Online-Format! Nun zeigt sich, was Bill Gates wirklich mit dem Webserver <http://www.zone.com> vorhat: **Spiele mit DirectPlay** (vor allem die neuesten Microsoft-Titel) haben nun hier ein **Forum**, in dem sich **Spieler aus aller Welt** treffen und bequem **miteinander** spielen können. Im Augenblick finden sich Spieleplattformen für **Half-Life**, **Close Combat** und **Monster Truck Madness**, weitere Spiele sind in Vorbereitung.

## Test Drive: Off-Road Classics

Accolade reaktiviert erfolgreichen Spieletitel

Der legendäre Spieletitel **Test Drive**, von Spielern längst totgeglaubt, erfährt ein **Comeback**. Mit dem Untertitel **Off-Road** wird Accolade im Winter 1997 wieder zu Testfahrten einladen. Im **offenen Gelände** sowie auf unebenen Pisten lassen sich die Extrempisten Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler CJ6 und Chevy Z71 auf Herz und Nieren prüfen. Ob es sich wie bisher um ein Rennspiel handelt oder in erster Linie geschicktes Fahren im Gelände gefragt ist, war zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht zu erfahren - die bisher übliche Radarüberwachung der Strecken dürfte jedenfalls weggelassen.



Kaum ein Spiel fand so viele Anhänger wie das über zehn Jahre alte Test Drive, das erst mit Bleifuß einen würdigen Nachfolger fand.



Damit der Weihnachtsmann nicht allzulange suchen muß, finden Sie hier die aktuellen Titel der PC Games Classics-Reihe aus den Bereichen Simulation und Rennspiel.

### Fatal Racing

Mit 16 Strecken, die trotz der herausragenden Grafik keinen High-End-Rechner benötigen, gehört das multiplayerfähige Fatal Racing zu den gelungenen Vertretern des Genres.

### Flight Unlimited

Wer lieber mit einer Cessna über photorealistische Landschaften schwebt als einen Militärjet zu steuern, dürfte mit Flight Unlimited glücklich werden - inklusive Kunstflugschulung!

### Armored Fist

Diese strategisch anspruchsvolle Panzersimulation gibt Ihnen Befehlsgewalt über eine Truppe von M1-Panzern. Zahlreiche Missionen fordern das taktische Vermögen über lange Zeit.

# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Die große PC GAMES Weihnachtsaktion



PC GAMES ABO

PC GAMES - das führende PC-Spielmagazin - im Abo:

Das sind: geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials. Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk. **Bitte beachten: Das abgeschlossene Abo gilt mindestens ein Jahr und kann mit einer Frist von 6 Wochen zum Ablauf gekündigt werden; ansonsten verlängert es sich jeweils um ein weiteres Jahr. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!**

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer

Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG**

GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

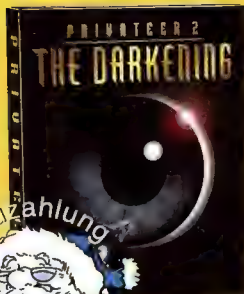


ohne Zuzahlung

EA  
SPORTS

FIFA SOCCER 97

Paß, Schuß, Tor! EA Sports entführt Sie in die dritte Dimension. Ein neues Motion-Capture-Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung der Kicker in nie gekannter Qualität: Kopfbälle, Fallrückzieher, Lattenschüsse, spektakuläre Torschüsse, alles ist dabei, und Sie spielen mittendrin. - Dolby Surround - Modem-, Netzwerkspiel - 12 Internationale Ligen - Neue SVGA-Engine mit 3D-Spielerinnen. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1091; Zuzahlung: keine!**



ohne Zuzahlung

PRIVATEER 2

Lasergewitter! Origin fliegt wieder, und die Geschichte des Freiheuters geht weiter.

3,5 Millionen Dollar, veranschlagt die Filmproduktion mit Hollywood-Stars wie Christopher

Walken und Jürgen Prochnow. Im Mittelpunkt aber stehen harte Weltraumaction und überlegter Güterhandel. - 18 verschiedene Raumschiffe - Schnelle SVGA 3D-Engine - Drei Stunden Videofilm - 150 Missionen - Echtes Wing Commander-Feeling. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1092; Zuzahlung: keine!**



ohne Zuzahlung

DIABLO

Rollenspiel und Action! Blizzards Echtzeit-Spektakel entführt Sie in eine Welt voller Mythen und Monster in den teuflischen Tiefen unzähliger Dungeons entwickeln Sie

Ihren Recken zu einem gewaltigen Kämpfer. Treten Sie gegen intelligente Monster und den Belzabul selbst an. - Fantastische Licht- und Transparent-Effekte - Durchdrachte Steuerung - Zufallsgenerierte Dungeons - 300 schauende Monster - 30 unheimliche Zaubersprüche. Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1093; Zuzahlung: keine!**



ohne Zuzahlung

COMMAND & CONQUER 2

Alarmstufe Rot! Der langerwartete Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels der Westwood Studios ist thematisch der Vorgänger. In der Mitte des 20. Jahrhunderts legen russische und alliierte

Außenmächtsensungen den Grundstein für die Entstehung der GDI- und NOD-Kriege. 2 x 20 Missionen, über 30 neue Einheiten und Gebäude, vielfach vergrößerte Landkarten, SVGA, Internet- und Netzwerkoption für bis zu 8 Spieler und Editor für Multiplayer-Landkarten. Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch. Artikelnummer: 1097; Zuzahlung: keine!**

## WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder  
fühlt mit Ihnen

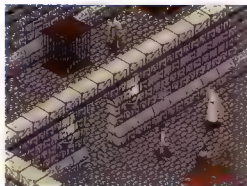


Ich habe nicht mitgezählt, wie viele hundert Leser mir in den letzten Wochen ihr Leid mit dem **Bundesliga Manager 97** geklagt haben. Darunter viele absolute Fans, die sich monatelang auf dieses Programm gefreut hatten und dann so sehr enttäuscht wurden. Die sich über die Informationspolitik von Software 2000 beschwerten. Und die sich nicht erklären konnten, wie eine Redaktion ein Programm empfehlen kann, das vor Fehlern nur so strotzt. **Alle**, die sich den **BM 97** gekauft haben, sollen wissen: Wir lassen Sie nicht im Regen stehen! Obwohl die Schuld eindeutig bei Software 2000 liegt, fühlen wir uns natürlich denjenigen gegenüber verpflichtet, die sich auf das Volumen von PC Games verlassen haben. Nachdem etliche Leser beim Hersteller mit ihren Anfragen zumindest anfangs gegen eine Mauer gerannt sind, waren wir Redakteure bisweilen auch als Seelsorger und Psychologen gefragt. Kollege Rosshirt und ich standen den Bug-Geplagten am Telefon und via e-Mail fast pausenlos Rede und Antwort. Da wurde erklärt und beruhigt, ge- und vertröstet (nämlich auf den Bugfix), geduldig zugehört und sachlich richtiggestellt. Bei dieser Gelegenheit möchten wir uns für die aktive Mithilfe (z. B. Bug-Protokolle) und das dadurch bekundete Vertrauen bedanken. Schließlich haben Sie damit als mündige Verbraucher dazu beigetragen, daß die ursprüngliche Verschleierrungs-Taktik von Software 2000 nicht aufgegangen ist. Resultat: In dieser Ausgabe erfahren Hunderttausende die Hintergründe dieses bislang einzigartigen Vorfalles. Was auch immer passieren mag: Sie können von uns **ehrliche, verlässliche Kaufempfehlungen erwarten**. Und falls dies - noch dazu ohne unser Verschulden - nicht der Fall sein sollte, schrecken wir auch nicht davor zurück, den vereinzelt geäußerten Vorwurf der Nachlässigkeit in größerem Umfang zu entkräften.

## Demonworld

Phantastisches von Ikarion

Das aufwendige **Fantasy-Strategiespiel** entsteht derzeit im Auftrag von Ikarion. Als Anführer eines schlagkräftigen Heeres ziehen Sie gegen die furchterregenden Kreaturen des gar fürchterlichen Ithak in die Schlacht. Zu den Highlights gehören **200 SVGA-Figuren**, die bis ins kleinste Detail animiert wurden, über **45 Missionen** und diverse **Multiplayer-Modi**. Der Release des **Windows 95-Only-Spiels** ist für das erste Quartal 1997 geplant.



Sieht aus wie ein Diablo-Dungeon, ist aber eines der finsternen Verliese von Demonworld.

## Anstoß 2

Auftakt für die nächste Saison

Ascaron (ehemals: Ascon) sammelt derzeit Ideen für eine **Fortsetzung von Anstoß!** Wenn Sie mit konkreten Anregungen an der Realisierung des **für 1997 geplanten Fußballmanagers** teilhaben möchten, schreiben Sie einfach an: Ascaron, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh. Die Mannschaft um Firmenchef Holger Flöttmann freut sich auf Ihre Vorschläge!



Einer der stärksten Fußballmanager geht im nächsten Jahr in die Verlängerung: Anstoß 2 ist in Planung.

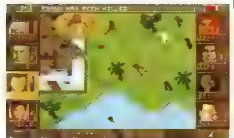
## DSF-Fußballmanager

Sierra kooperiert mit TV-Sender DSF

Mit dem selbstbewußten Sprüchlein „Mehr kann keine Fußballmanager-Simulation bieten“ kündigt Sierra den **DSF-Fußballmanager** (die deutsche Version des Ultimate Soccer Manager 2) an, der aller Voraussicht nach Anfang 1997 auf den Markt kommt. Sponsoring, Merchandising, Werbung, Aufstellung, Taktik uvm. bestimmen Ihren Alltag als **Leiter eines Bundesliga-Vereins**. Besonderheiten: 3D-Spielszenen in SVGA und eine Mehrspieler-Option für bis zu acht Spieler.

## PC Games Classics on CD

Überall, wo es PC-Spiele gibt, finden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch die Titel der **PC Games Classics on CD**. Wenn Sie noch ein **hochqualitatives, aber preisgünstiges Weihnachtsgeschenk** für PC-Strategen und -Manager suchen, empfehlen wir Ihnen in diesem Monat drei Klassiker ihres Genres: Sir-Techs kultiges **Jagged Alliance**, den **ran Trainer 2** von Greenwood Entertainment und **Ascendancy**, das vielbeachtete Debüt der Logic Factory.



## Hattrick! Wins

Rubenbauer spricht für Hattrick! Wins

Nach Kerner, Wantorra, Reif und Poschmann hat der nächste TV-Sportreporter den PC-Spielebereich als Einnahmequelle



Tausche DFB-Lizenz gegen Bug-Freiheit: Hattrick! Wins kommt!

entdeckt: Ikarion gab vor kurzem die Verpflichtung von „Gaudimax“ Gerd Rubenbauer bekannt, der die Kommentierung der 3D-Sequenzen beim Fußballmanager **Hattrick! Wins** übernimmt. Bleibt zu hoffen, daß seine Sprüche nicht ganz so einfalllos und schnarchsnasig rüberkommen wie die Erläuterungen von BM 97-Sprecher Helmut Schulte. Wenn die Aachener den Terminplan einhalten, können wir in der **Ausgabe 2/97 mit einem ersten Preview** von Hattrick! Wins dienen.



Der britische „Ultimate Soccer Manager 2“ mutiert hierzulande zum DSF-Fußballmanager - bei unveränderten Features.

**Jetzt**  
im Handel!

COMPLETE  
  
DAVIS CUP  
TENNIS



**SPIEL, SATZ UND SIEG.  
JETZT SIND SIE DRAN!**

Complete Davis Cup Tennis:

Das ultra-realistische Sportereignis

mit original Davis-Cup-Lizenz. Phantastische Spielbarkeit, unzählige  
Schlagmöglichkeiten und mitreißende Tennisatmosphäre.

Das ist Tennis total für Ihren PC!

**PC CD-ROM**  
auch für Windows 95



Distributed by



## Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger  
hat eine Mailingliste  
unterschrieben.



Wer kennt das nicht? Man vertieft sich in ein Spiel und hat Fragen, welche die Hotline unmöglich beantworten kann. In einem Rollenspiel beispielsweise entwickelt man seinen Rollenspielcharakter und versucht sich an den ersten größeren Aufgaben. Mit der Zeit stellen sich jedoch Fragen, die auch die zahlreichen NPCs nicht beantworten können: wo gibt es die besten Waffen? Hat jemand einen neuen Zauberspruch erfunden? Wo befindet sich ein ertragreicher Dungeon? Das Netz der Netze bietet auf alle Fragen eine Antwort, und so hat sich schon längst die Spielergemeinde zusammengefunden und tauscht Fragen und Tips aus. Besonders effektiv sind sogenannte Mailinglisten: Jemand stellt eine Frage, darauf gibt es eine Handvoll Antworten und diese wiederum ziehen weitere Mails nach sich. Jeder, der an der Mailingliste teilnimmt, bekommt sämtliche Mails, die zu diesem Thema geschrieben werden. Die ersten zehn oder zwanzig Mails sind sicherlich noch interessant, doch bald werden neue Informationen immer seltener. In der Hoffnung, die eine oder andere Info-Perle noch zu finden, meldet man sich nicht ab und gibt der Mailingliste noch ein Wochenende Zeit. Am Montag kommt dann das böse Erwachen: knapp 700 Mails warten verheißungsvoll im Posteingang, knapp ein Mega-Byte Text. Komplette Löschen geht nicht, es könnten ja private Mails dabei sein. Also: lesen, lesen, lesen und nie mehr einer Mailingliste beitreten. Übrigens: eine gute Mailingliste gibt es bei Majordomo@ods.com...

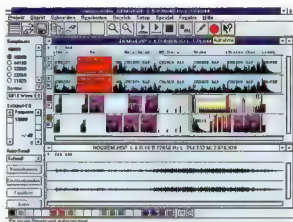
## Käpt'n Blaubär

Alles im Lot auf'm Boot

Von Ravensburger stammen die zwei Käpt'n Blaubär-Titel Volle Ladung und Adventskalender. In Volle Ladung muß man diverse Güter auf eine Insel schippen - was wegen der zahlreichen Abenteuer, die während der Überfahrt eintreten, leichter gesagt als getan ist. Durch geschickten Einsatz der Güter im Laderaum muß man solche Situationen meistern - ein Versagen ist jedoch auch kein Beinbruch: Käpt'n Blaubär bekommt jede Situation in den Griff. Der „bannig starke“ Adventskalender verkürzt die 24 Tage des Wartens auf die „Bärsicherung“ mit kurzen Geschichten, die liebevoll gezeichnet und vertont sind. Für jeden Käpt'n Blaubär-Fan ein echtes Muß.



Der ständig vor sich hinflunkernde Käpt'n Blaubär bleibt stets ein unerschrockener Held im friedlichen Kampf mit Lamettmonstern und einarmigen Banditen.



Nur auf den ersten Blick wirkt die Bildschirmgestaltung des einsteigerfreundlichen Music Studio abschreckend. Nur gespart: Crossfades, Equalizer oder Hall sind nur die wichtigsten. Die fertigen Musikstücke können schließlich als WAVE-Dateien gespeichert werden.

## Magix Music Studio

Housemusik für den Hausgebrauch

Einen einfachen Einstieg in die digitale Musikbearbeitung gibt Magix Music Studio. Magix, bekannt durch Produkte wie Music Maker oder Music Painter, gab auch dieser Software eine leicht zu bedienende Oberfläche, die das Bearbeiten, Schneiden und Zusammensetzen von Samples beliebiger Quelle in kürzester Zeit gestattet. Das Music Studio bietet zwar nur vier Spuren, dafür wurde bei den Effektfiltren nicht gespart: Crossfades, Equalizer oder Hall sind nur die wichtigsten. Die fertigen Musikstücke können schließlich als WAVE-Dateien gespeichert werden.

## Multiplayer-Leagues

Spielgruppen im Internet

Nicht jeder hat ein ausgewachsenes Netzwerk zu Hause, und so dümpeln die meisten Multiplayer-Features von Spielen wie Warcraft 2, Descent oder Mechwarrior ungenutzt vor sich hin. In den USA längst etabliert, machen sich nun auch in Deutschland sogenannte Leagues breit, die sich dieses Problems annehmen. Dank der Shareware KALI (<http://kali.arkaden.net>), die dem jeweiligen Spiel das Internet als normales Netzwerk vorspiegelt, können via Modem mehrere Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Server und Treffpunkte für interessierte Spieler finden sich beispielsweise auf den privat betriebenen Seiten Gonzos Descent Liga (<http://www.koeln.neturf.de/~Maik.Bannasch>) und German Warcraft Team League (<http://www-stud.uni-essen.de/~sw0810/index1.htm>).

„Command & Contact“ im Net: Um die Organisation von Spielen und Turnieren muß man sich als Spieler nicht kümmern.



Das Klangerlebnis, das Sie mit unserer Sound Blaster-Karte haben werden, ist so realistisch - Sie wird fast der Schlag treffen, wenn Sie erst hören, was Sie sich die ganze Zeit entgehen ließen.



Das Leben ist zu kurz, um sich mit gewöhnlichen Audiokarten zufriedenzugeben. Ob Sie ein echter Spieleenthusiast oder ein Fan von gutem Klang sind, der neue Sound Blaster® 32™ wird Sie umhauen.

Sound Blaster 32 ist der Durchbruch, auf den alle Audiofans gewartet haben - und das zu einem erschwinglichen Preis. Die Karte bietet den realistischen Klang professioneller Wavetable-Synthese, bei der Aufnahmen authentischer Klangeffekte und Musikinstrumente verwendet werden. Durch die 32-Stimmen-Polyphonie kann die Karte bis zu 32 Töne auf einmal wiedergeben. So eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten für Ihre Lieblingsspiele und -Software.

Sound Blaster 32 kann durch Hinzufügen von Standard-SIMM-Modulen so aufgerüstet werden, daß 3D Positional Audio™ und SoundFont® unterstützt werden.

Durch 3D Positional Audio™ können Sie plötzlich das metallische Klicken eines Revolvers hinter Ihrer linken Schulter hören.

Sound Blaster 32 ist außerdem mit Creative 3D Stereo Enhancement™ ausgerüstet. Dadurch klingt Ihr ganzes Soundsystem voller und besser, so daß Sie das Hörerlebnis von allen Seiten genießen können.



Sie erhalten noch bessere Effekte, wenn Sie für SoundFont™ weiteren Speicher einbauen. Sie können dann neue Klänge hinzufügen. Oder Sie können den Speicher um bis zu 28 MB erweitern, um Ihre eigene Klangbibliothek zu erstellen. Und natürlich ist Sound Blaster 32 vollständig Plug-and-Play-kompatibel und arbeitet unter Microsoft® Windows® 95, Windows 3.1 und MS-DOS®. Einfacher und schneller kann eine Installation nicht sein.

Um die führende Rolle von Creative im Internet zu demonstrieren, wird Sound Blaster 32 mit einer exklusiven Reihe von INTERNETED™-Software geliefert. Sie können mit weltweit telefonieren, mit Microsoft® Internet Explorer im World Wide Web surfen und beim Surfen mit dem RealAudio Player hervorragende Klangqualität genießen.

Damit Sie die ultimative Klangrealität am eigenen Leib erfahren können, empfehlen wir passend zur Sound Blaster 32-Karte den Blaster CDTM 8x und Sound Blaster Speakers™, erhältlich bei Ihrem Creative Labs Fachhändler. Gehen Sie am besten heute noch hin, morgen kann es schon zu spät sein.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 [www.creativelabs.com](http://www.creativelabs.com)

Sound Blaster 32 PnP. Was Sie schon immer hören wollten.

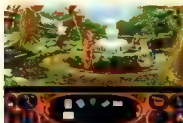


CREATIVE

# Das große Gewinnspiel

Beim großen Bomico-Gewinnspiel können Sie in dieser und den beiden nächsten Ausgaben tolle Preise gewinnen. Jeden Monat verlost Bomico zehn Spiele und in der Ausgabe 3/97 zusätzlich einen High-End-Spiele-PC! Zum Ablauf: wenn Ihre Antwort in diesem Monat richtig sein sollte, so nehmen Sie nicht nur an der Verlosung des Monatspreises teil, sondern beteiligen sich gleichzeitig an der Verlosung des Hauptpreises. Wenn Sie sich also in den nächsten beiden Monaten weiter beteiligen (und Ihre Lösung jeweils richtig ist), so können Sie Ihre Gewinnchancen verdreifachen!

## Der Monatspreis...



## 10x Simon the Sorcerer 2

Gewinnen Sie die gelungene Mischung aus Fantasy-Persiflage und klassischem Adventure!

Einsendeschluß: 2.1.1997

## Der Hauptpreis...

## 1 High-End-Spiele-PC

Pentium 166 mit 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Lautsprecher und allem, was dazu gehört.



Einsendeschluß: 2.3.1997

### Die Fragen...

...drehen sich diesmal rund um das Thema **Down in the Dumps**:

1. Wie heißt das Haustier der Blubs?



- a) ALF
- b) Beethoven
- c) Spike
- d) Stinky

2. Welches Familienmitglied spielt die Hauptrolle im ersten Kapitel?



- e) Sohn Blub
- d) Tochter Blub
- c) Vater Blub
- b) Opa Blub

3. In welcher US-Comedy-Serie wirkt Synchronsprecherin Beate Hasenau (die Stimme von Mutter Blub) mit?



- l) Wer ist hier der Boß?  
m) Golden Girls  
n) Eine schrecklich nette Familie  
o) Roseanne

4. Welche bekannte Gameshow wird in Down in the Dumps parodiert?

- f) Jeopardy
- g) Der Preis ist heiß
- h) Geh' aufs Ganze
- i) Glücksrad

Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie nur das untenstehende Lösungswort ergänzen. Wenn Sie die vier Fragen richtig beantwortet haben, sollte das nicht mehr allzu schwierig sein. Es dreht sich übrigens um eines der nächsten Spiele der Haiku Studios.

**D**

Schicken Sie die Lösung bitte auf einer Postkarte an:  
 Computec Verlag GmbH & Co.KG ● Redaktion PC Games  
 Kennwort: Bomico ● Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

**Gigapack Vol.1**

## Zwei neue Packs von Koch Media

Viele Spiele fürs Geld bekommt man wieder einmal von Koch Media. Das **Gigapack Vol. 1** umfasst zehn sehr interessante Spieleitel, u. a. **Das Rätsel des Master Lu**, **EF2000**, **Hattrick!**, **CivNet**, **Pro Pinball** und **Links386CD**. Wer seine Sammlung an hochwertigen Spielen aufstocken möchte, ohne dabei gleich den Sparstrumpf opfern zu müssen, sollte unbedingt zuschlagen. Außerdem neu von Koch Media: das **Ulttrapack Vol. 3**. Diese Zusammenstellung von Anwendungsprogrammen überzeugt vor allem durch das **Bertelsmann Lexikon Geschichte**, die Multimedia-CD-ROM **Guinness Buch der Rekorde** und **Carel Draw 3**.

**Aro & Elmi**

## Zahnputzteufel

Sellen konnte ein Werbespiel so begeistern wie Aro & Elmi. Die Werbebotschaft (Aronal und Elmax) hält sich, bis auf die angelegenen Namen der beiden Helden, dezent im Hintergrund und trichtert dem Spieler nicht jede zweite Sekunde die Produkte ein. Aro & Elmi kann vor allem auf technischer Seite überzeugen, handelt es sich doch um ein spannendes und hervorragend spielbares Jump & Run, das sich vor kommerziellen Produktionen nicht verstecken braucht. Bestellen läßt sich das Spiel gegen einen Scheck über **DM 14,95 bei: Kennwort Aro & Elmi, 20715 Hamburg** oder telefonisch für **DM 17,95 + Nachnahmegebühr** unter **0180/5316316**.

**Cyberboy**  
Stärkere Unterstützung



Wooboo Electronics versucht, die Zusammenarbeit mit den Softwarehäusern weiter auszubauen. Jeder Hersteller erhält Ende des Jahres ein **SDK (Software Development Kit)**, mit dem sich eine Routine für den Cyberboy problemlos in entsprechende Spieler integrieren lassen soll. Bereits über 20 Unternehmen haben Interesse an dieser neuen Technologie gezeigt und wollen in der Zukunft die 3D-Brille bei der Entwicklung berücksichtigen. Zwei herausragende Titel, für die schon bald Cyberboy-Unterstützung vorhanden sein soll, sind **Rally Racing 97** von Europress und **Tomb Raider** von Core Design.



## Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.



Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und

HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen

Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell ent-

wickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen.

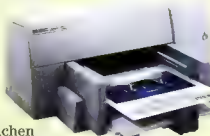
Wann starten Sie in Richtung HP Händler?

Tel.: 01 80/5 23 12 17, Faxabrufservice:

0 70 31/14 75 05 (Dokumenten-Nr.: -318) oder

Internet:

<http://www.hewlett-packard.de>



Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

**DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.**

# REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND...


MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN


 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE“ ATTRAKTIONEN


 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE


 AUKTIONEN, „FIESE“ SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK


 „GROOVIGE“ KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

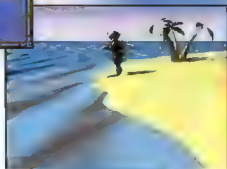
 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

 TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY“



## Sunflowers

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR WIN CD-ROM  
ERHÄLTlich AB MITTE NOVEMBER '96

# HOLIDAY ISLAND



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

# Engage!

In den vergangenen Monaten konnten wir schon eine Menge über *Star Fleet Academy* berichten. Die Story dürfte deshalb schon vielen bekannt sein: Interplays erstes *Star Trek*-Actionspiel versetzt Sie in die Rolle eines Kadetten an der Akademie der Föderation!

Wenn man ein Computerspiel zum Thema *Star Trek* entwickeln möchte, genügt es nicht, eine Stange Geld auf den Tisch zu legen und das zustimmende Nicken des Lizenzgebers abzuwarten. Man muß sich in den Augen der Verantwortlichen bei Paramount Pictures (der Lizenzzeitgeber) als „würdig“ erweisen, die Serie originalgetreu umsetzen zu können. „Zum Glück konnten wir einige Bestandteile des Spiels bei Paramount durchsetzen, die zunächst abgelehnt wurden“, meint Producer Rusty Buchert. „Wir mußten uns einige Kniffe einfallen lassen, um die Grundsätze der Serie nicht zu verfälschen, ohne daß der Spielspaß den Bach runtergeht.“ Das bezieht sich vor allem auf das neueste Projekt *Star Fleet Academy* (Rusty Buchert war auch schon Produzent für *Star Trek: Judgment Rites*), schließlich werden Weltraumschlachten simuliert. Wer die klassische

Serie mit Captain Kirk & Co. kennt, weiß, wie sich ein Konflikt normalerweise abspielt: Kirk führt heftige Debatten mit seinem Widersacher, beide Raumschiffe stehen sich starr gegenüber, und wenn es gar nicht mehr anders geht, werden ein paar Protonen-Torpedos abgeschossen. Für ein Computerspiel ist dieses Szenario natürlich denkbar ungeeignet - kleine Modifikationen waren absolut notwendig.

### Mischung aus Strategie- und Actionspiel

Kleine Modifikationen bedeuten, daß das Gameplay natürlich sehr viel Action bietet - von einem gewöhnlichen Ballerspiel wird es sich aber dennoch deutlich abheben. Zu Beginn einer der insgesamt 27 Missionen (26 im Simulator, eine Mission im „echten Leben“) werden Sie

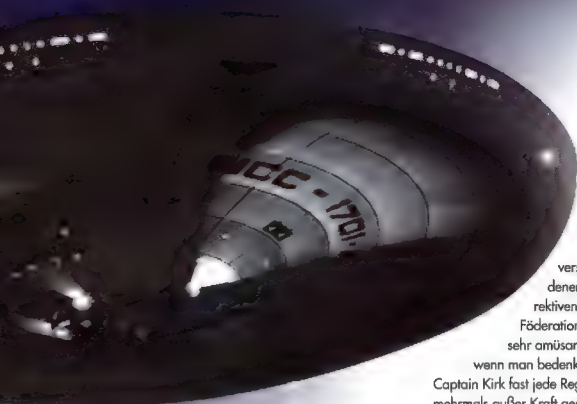
mit den Begebenheiten vertraut gemacht, d. h. Sie erfahren, in welchem Gebiet Sie sich aufhalten und welche Schiffe hier zuletzt gesichtet wurden.

Während Sie versuchen, Ihren Auftrag möglichst im Sinne der Föderation zu erledigen, werden Situationen simuliert, auf die man sich nur schwer einstellen kann. Beispiel: Sie sind auf der Suche nach einem Planeten der Klasse M. Plötzlich enttarnen sich zwei Birds of Prey und behaupten, Sie würden sich auf klingonischen Hochheitsgebiet befinden. Was machen Sie jetzt? Zunächst müssen Sie versuchen, die Angelegenheit diplomatisch und ohne Einsatz

müssen Sie sich aber darauf gefaßt machen, daß die Klingonen bei einem falschen Satz nicht lange fackeln und Ihr Schiff unter Beschuß nehmen werden. Also: ein Alternativplan muß ausgeheckt und mögliche Fluchtwege ausgearbeitet werden. Die Konfrontation zu suchen, geht nur selten mit den Prinzipien der Föderation konform. Werden Sie unter Beschuß genommen, so können Sie das Feuer natürlich erwidern. Ihre Kollegen (es handelt sich ebenfalls um unerfahrene Kadetten, die auch impulsiv und unberechenbar reagieren können) halten Sie dabei über den momen-

der  
Waffen zu  
lösen - gleichzeitig





verschiedenen Direktiven der Föderation - sehr amüsant,

wenn man bedenkt, daß Captain Kirk fast jede Regel mehrmals außer Kraft gesetzt hat...

Kirk & Co. werden aber nicht die einzigen sein, die in Form von Videosequenzen integriert werden. Auch Klingonen, Ra-

### Legenden als weise Ratgeber

Unterstützung bei Ihrer Laufbahn als Kadett bekommen Sie von den alten Haudegen Kirk, Chekov und Sulu. In kurzen Videosequenzen wird Ihnen erklärt, was Sie bei einer Mission falsch gemacht haben und wie Sie sich verbessern können. Außerdem halten diese drei Legenden Seminare über unterschiedliche Themen. James T. Kirk erklärt beispielsweise die

tanen Schiffs-Zustand auf dem laufenden. Wenn zum Beispiel Ihre Schilde auf 30% sind, müssen Sie Energie transferieren. Nur allzu oft ist es nötig, die Lebenserhaltungssysteme auf ein Minimum zu reduzieren, damit die äußere Hülle des Raumschiffs nicht zusammenbricht. Man steht also vor der Entscheidung, entweder sofort oder möglicherweise in zwei Stunden zu sterben. In der Simulation sollten Sie aber immer nur über den gegenwärtigen Zustand nachdenken, was in der Zukunft passiert, spielt erst einmal keine Rolle...

Die typischen Missionen „Raumschiff gegen Raumschiff“ sind aber eher selten. Vielmehr müssen Sie mit anderen Föderations-Schiffen zusammenarbeiten. Befehle kann man seinen Kollegen auf den anderen „Brücken“ allerdings nicht geben, nur Informationen und „Hinweise“, die zur Lösung des Problems führen können. Der vom Computer simulierte Captain des anderen Schiffes wird dann abwägen, was zu tun ist.

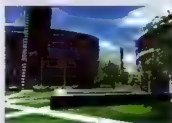


Leider können wir Ihnen noch keine Bilder aus dem Cockpit zeigen, die Videosequenzen und Personen werden erst noch fertiggestellt.

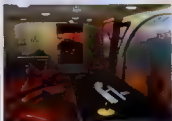
mulaner und alle anderen bekannten Rassen werden vertreten sein, wenn es bei einem Zusammentreffen zur Kommunikation kommt. Damit alle Spezies originalgetreu erscheinen, wurde kein Geringerer als Jim Martin verpflichtet, der momentan als Maskenbildner für die Serie Deep Space Nine tätig ist (Martin designte beispielsweise die Kardassianer). Interplay bekam von Paramount aber sogar die Erlaubnis, mit den Venturi eine völlig neue Rasse zu erschaffen. Ein schöneres Kompliment kann man als Computerspiel designer wohl nicht bekommen...

## Akademie

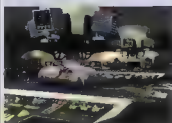
Im Laufe des Spiels wird man als Kadett zahlreiche Locations in der Akademie besuchen, in denen die Story erzählt wird. Hier ist eine kleine Auswahl:



Die Akademie



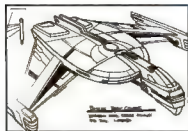
Die Zentrale



Das Labor



Der Mannschaftsraum



Von der Strichzeichnung zum fertigen Raumschiff: ein romulanischer Warbird.



Zwei der zahlreichen Föderationsschiffe: die Reliant und die Enterprise.

## Die Akademie ist reine Fiktion

Die Akademie entstammt zum größten Teil der Vorstellung Interplays, schließlich wurde sie im Fernsehen bislang nur einmal gezeigt, und das bei einer Folge von Next Generation - aber auch mit dieser Arbeit war man bei Paramount voll und ganz zufrieden. Trotzdem wird man sich in der Akademie nicht frei bewegen dürfen, denn bei Interplay ist man der Ansicht, daß es wenig Sinn macht, sich von Bildschirm zu Bildschirm zu klicken, um die nächste Videosequenz sehen zu dürfen. Eine durchaus nachvollziehbare Argumentation, schließlich wird der Spielablauf da-

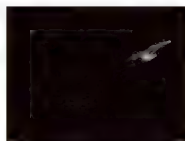
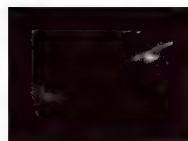
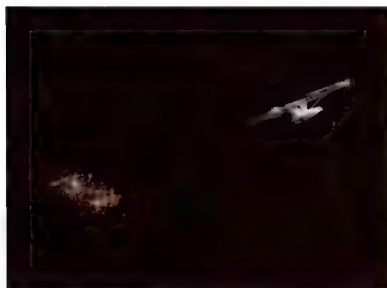
durch nicht beeinträchtigt. Wenn eine Mission geschafft ist, wird die Story automatisch weiter erzählt, man kann sich zurücklehnen und genießen, um dann sofort wieder ins Geschehen einzusteigen. Eine gelungene Lösung.

## Sorgfältige Arbeit bei der Grafik

Die noch sehr frühe Beta-Version, die Rusty bei seinem Besuch im Gepäck hatte, machte im Bezug auf die Grafik-Engine schon einen hervorragenden Eindruck. Die Schiffe erstrahlen im allerfeinsten SVGA und verfügen über 250 bis 500 Polygone. Den Schiffen der Föderation wurde dabei natürlich die höchste Aufmerk-



Auch für die im Spiel vorkommenden Personen wurden Skizzen angefertigt.



Hier nimmt die Enterprise ein feindliches Schiff unter Beschuß.

samkeit geschenkt. „Einen Fehler bei der Enterprise würde uns ein echter Fan wohl niemals verzeihen“, meint Rusty Buchert. Gespielt werden kann aus zwei verschiedenen Blickwinkeln: aus einer Außenansicht und aus dem klassischen Monitor bzw. Schirm der Enterprise. Über Mausklicks bzw. Tastaturkommandos können Sie die einzelnen Bereiche (Maschinenraum, Kommunikation) aufrufen. Gearbeitet wird bei Interplay momentan noch an den Explosionen, die wie Feuerstürme durch das All rasen und dann plötzlich verschwinden sollen. Außerdem fehlt es Star Fleet Academy noch ein wenig an räumlicher Tiefe, denn die Sterne bewegen sich noch nicht - Geschwindigkeiten sind also nicht abschätzbar. Aber dieses Problem ist leicht in den Griff zu bekommen und wird mit Sicherheit in den nächsten Wochen gelöst sein.

Oliver Menne ■

## Simulation

Im Simulator gibt es ebenfalls mehrere „Locations“, denen Sie sich zuwenden können.



Aus der Sicht des Captains



Die Kommunikation



Analyse-Schalttafel

# GIB' BEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!

"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE  
PLAYSTATION-TITEL"

WINTER-ENTERTAINMENT MAGAZIN 01/96

"DAYTONA BRUTAL"

FÜR GENERATION 107

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG  
SEINES VORGANGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN"

NEXT LEVEL 08/96



# DESTRUCTION DERBY 2



<http://www.psygnosis.com>

# ROTE AMEISEN VERNICHTET

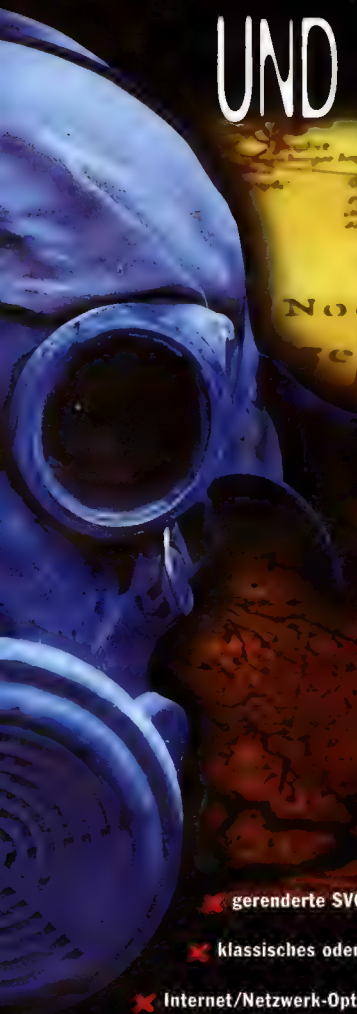


Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie's!

MAN MIT SPRAY.

UND ROTE ARMEEN?



✖ gerenderte SVGA-Kampfszenen

✖ klassisches oder ultimatives Risiko

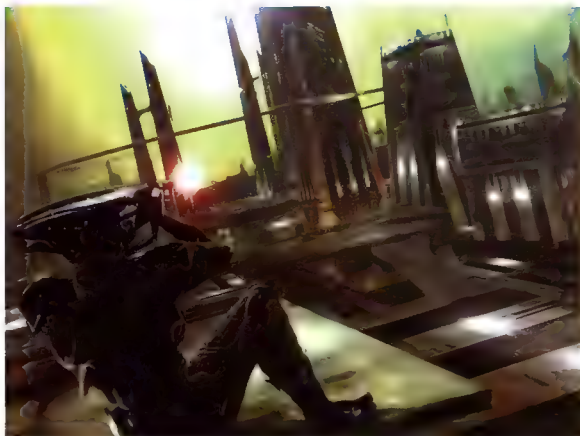
✖ Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler

✖ sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs

✖ komplett in Deutsch



Das Spiel, das auf der Londoner Computermesse ECTS für staunende Gesichter bei der internationalen Fachpresse sorgte, nähert sich seiner Fertigstellung. Einige Wochen vor der Veröffentlichung im Dezember konnten wir endlich eine spielbare Alpha-Version unter die Lupe nehmen. MDK scheint zu werden, was uns von Shiny Entertainment versprochen wurde: ein innovatives Actionspiel mit einem kräftigen Schuß schwarzen Humors.



MDK

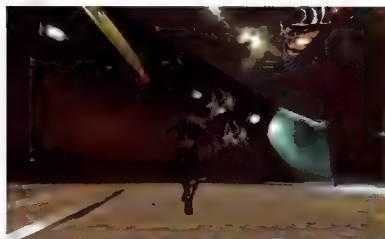
## Scharfschütze

Wie stark David Perrys Hang zum Humor ist, konnten Jump & Run-Fans bereits beim Erscheinen von Earthworm Jim für PC feststellen: der kleine Super-Wurm faszinierte seine Zuschauer nicht nur durch phantastische Spielbarkeit, sondern auch durch die vielen eingebauten Gags. Beim neuesten Streich des Shiny-Teams sorgt diese fröhli-

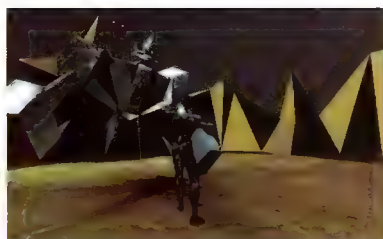
che Ausgelassenheit aber für regelrechte Verwirrung. Wurde vor einem halben Jahr nämlich noch angekündigt, das Kürzel MDK stünde für „Murder Death Kill“ - eine im Sylvester Stallone-Streifen Demolition Man eingeführte Redewendung -, so ließ Perry jüngst etwas völlig anderes verlauten. MDK sei die Abkürzung für „Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt“, also die Na-

men der drei Hauptpersonen des Action-Shooters. Wie dem auch sei - MDK nähert sich der endgültigen Fertigstellung, und so wie es momentan aussieht, ist noch im Dezember mit seiner Veröffentlichung zu rechnen. An der Science-Fiction-Handlung ändert der neue Titel (sofern er kein Gag war) freilich nichts: Noch immer geht es um eine Invasion aus dem Weltall, die der

Spieler als eine Art Einzelkämpfer vereiteln muß. Nachdem Wissenschaftler im Jahre 1999 eine neuartige Form von galaktischen Energieströmen, die sogenannten Streams, entdeckten, scheinen alle Energie- und Umweltprobleme mit einem Schlag gelöst. Da sich die Streams gleich einer kosmischen Tankstelle ganz unkompliziert anzapfen lassen, ist man auf das Verbren-



Die Third-Person-Perspektive kommt wieder in Mode. Nach Tomb Raider ist MDK bereits das zweite aktuelle Actionspiel mit dieser Kamera-Ansicht.



Die bizarr anmutenden Gegner wurden sehr eindrucksvoll animiert. Vor allem im Sniper-Mode kommen die komischen Gesichter gut zur Geltung.



Die gigantischen Plattform-Städte der Aliens sind noch oben hin offen.



Im Inneren von Gebäuden sind sogar Jump & Run-Künste gefragt.



Gut zu sehen: im 3D-Action-Modus trägt Kurt die Waffe in der Hand.

nen fossiler Brennstoffe plötzlich nicht mehr angewiesen. Ganz ohne schädliche Nebenwirkungen ist diese Form der Energiegewinnung freilich auch nicht: zu spät entdeckt man, daß die Streams eigentlich eine Art kosmischer Autobahnen einer Alien-Rasse sind, die sich wiederum gar nicht über das Parasitendasein der Menschen freuen. Die Antwort der ulkig aussehenden Eierköpfe sind acht gigantische Plattform-Städte, die mit dem Ziel zur Erde gesandt werden, jegliches Leben auf dem blauen Planeten zu vernichten. Wie in jedem guten Actionspiel gibt es natürlich einen Helden, der im Alleingang mit den Eindringlingen aufräumt. Kurt, dessen Rolle Sie übernehmen, springt von einer orbitalen Raumstation über einer dieser Alien-Städte ab, wo er sich bis zum Obermotz, einem Fiesling namens Günther Glut, durchkämpfen soll.

## Zwei eindrucksvolle 3D-Modi

Mit diesem gewagten Fallschirmsprung beginnt auch das

Spiel. In Level 1 steuern Sie Kurt im freien Flug auf die erste schwebende Stadt. Die Aufgabenstellung ist, entgegenkommenden Radarstrahlen auszuweichen, die im Falle einer Kollision Kurts Tarnung auffliegen lassen. Ganz andere Züge nimmt MDK nach der Landung auf der Traversal-Plattform an. Ab da verwandelt sich MDK in ein 3D-Actionspiel in Third-Person-Perspektive. Per Cursortasten wird Kurt über die gigantischen Plattformen gesteuert, wo ihm die bizarrsten Lebensformen begegnen. Schwebende Kampfroborer mit Stummelbeinen oder grotesk aussehende Aliens mit riesigen Eierköpfen wollen ihn am Weiterkommen hindern. Zum Glück ist der Held aber mit einer ganz besonderen Waffe ausgerüstet, die entweder - über die Hand gestülpt - als Maschinenpistole oder, wie ein Helm getragen, als

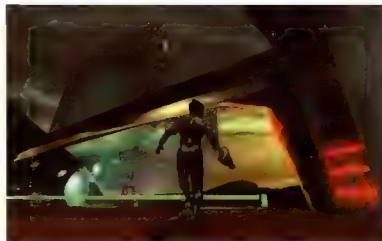


Der Sniper-Mode: Wenn Kurt seinen Helm aufsetzt (Leertaste) kann er jeden Gegner auf volle Größe heranzoomen und millimetergenau anvisieren.

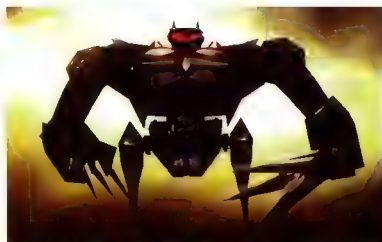
punktgenaues Scharfschützen-gewehr eingesetzt werden kann. Je nach Entfernung vom nächsten Gegner kann der Spieler selbst bestimmen, welche Einsatzweise er gerade bevorzugt. Zu beachten ist dabei allerdings, daß sich die Steuerung im sogenannten „Scharfschützen-Modus“ völlig anders verhält als in der 3D-Action-Ansicht. Da die Cursortasten

dann nur noch zum Ausrichten des Fadenkreuzes benötigt werden, kann sich Kurt nicht mehr von der Stelle bewegen, was ihn zu einem leichten Ziel für zufällig um die Ecke kommende Aliens werden läßt. Andererseits erlaubt der „Sniper-Mode“ Kurt aber, kilometerweit entfernte Ziele ins Visier zu nehmen. Den Ruf des Shiny-Teams als Spezialisten für witzige Animationen merkt man vor allem dem zuletzt erwähnten Modus an. Ein Alien, das aus großer Entfernung von einem Schuß gestreift wurde, fällt nicht einfach um, sondern beginnt zu taumeln bzw. verliert das getroffene Körperteil. Anhand der spielbaren Alpha-Version, die Shiny der Redaktion zukommen ließ, läßt sich über die Gesamtspielzeit aller acht Level leider noch nicht viel sagen, die technischen Details stehen allerdings schon fest. MDK wird auf Pentium-Rechnern mit 90 MHz und 8 MB RAM in annehmbarer Geschwindigkeit laufen. Die CD-ROM enthält sowohl eine DOS- als auch eine Windows 95-Version des Spiels.

Thomas Borovskis ■



Besonders beeindruckend sind die düsteren Licht- und Schatteneffekte, die von Shins neuer 3D-Engine auf die Gebäude „projiziert“ werden.



Weniger bedrohlich als ulkig. Beim Charakter-Design ließen die Grafiker ihrer Phantasie und ihrem schwarzen Humor völlig freien Lauf.

**RELEASE**

Genre **Action**

Hersteller **Interplay**

**VERÖFFENTLICHUNG**  
Dezember 1996

# Unverkennbar.

Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.

Created for Microsoft®  
**Windows® 95**



## Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt Ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt Ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.

## Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games für Microsoft® Windows® 95.

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>



**Deadly Tide®** Microsoft  
• Ein fesselnder, grandioser  
Unterswasser-Action-Szenario  
• Aufregende, die den  
Spieler in der unterirdischen  
Welt der Meere verankern  
lassen werden

## Eins der heißesten



**Bugs! Sega PC**  
• Original Jump'n Run-Spiel  
mit einem labyrinthischen  
Planen vor bahnbrechendem  
3D-Multiscroll-Hintergrund



**Virtua Fighter™ PC**  
Sega PC

• Dieses Arcade-  
Kampfsportspiel wird  
Polyvision beibringt  
euch in eine  
phantastische 3D-Welt



**Super EF2000®**  
Ocean

• Anerkannt als "alt"  
sehr realistische  
Flugsimulation  
entwickelt von britischem  
Design, das  
authentischen Namen  
der Flugsimulation



**Guts 'n' Garters®**  
Ocean

• Eine seltene  
Kombination aus  
Strategie, Action  
und guter Action-  
Feuerkraft

EXTREMELY FLA

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

e

18

**SideWinder™ game pad**  
Microsoft

• Die Power programmierbarer  
Mikrocontroller, die sich an  
Herausforderungen anpassen  
• Der Sensitivitäts- und  
Anpassungs-Modus  
• Die 12 Tasten



**SideWinder™ 3D Pro**  
Microsoft

• Der digitale Gyroskop  
• 3D-Orbitrotation  
• 3D-Orbitrotation  
• 3D-Orbitrotation



**Flight Simulator™**  
Microsoft

• Realistischer wird  
nicht sein: die beste  
Methode, die Spannung  
und Herausforderung im  
Cockpit eines  
Flugpiloten zu erleben



**MechWarrior® 2: Mercenaries™**  
Activision

• Die völlig neue Folge des Bestsellers  
MechWarrior 2: 3D-Kampfsimulation  
• noch alpin kick besser



**Hyperblades™**  
Activision

• Spielt in diesem 3D-Sport  
der Zukunft des  
Hochgeschwindigkeitsskating  
• Skating kombiniert mit  
harten, hohen Manövern



**Microsoft**



**Monster Truck Madness™**  
Microsoft

• Der radikale Rennsimulator, der auch  
die wilde Hochgeschwindigkeitsszene  
• Monstertrucks einführt, wo Beschleunigung  
und Action zur Seite garantieren werden



**NBA® Full Court Press™**  
Microsoft

• Dieses Basketballspiel  
• läuft noch so real und  
• intensiv an, daß auch der  
Schweiß tropft



**Rama™** Sierra

• Das ultimative Science-  
Fiction-Abenteuerspiel mit  
Arthur C. Clarke als  
Hauptdarsteller



**Lord of the Realms II™**  
Sierra

• Ein außergewöhnliches  
Strategie- und Action-  
Spiel, das im England des  
13. Jahrhunderts spielt



**Azrael's Tear™**  
Mindscape

• Ein Abenteuer-  
Abenteuerspiel  
• Abenteuer-Abenteuerspiel  
• Abenteuer-Abenteuerspiel

**War Wind™** Mindscape

• Eine epische Schacht für  
Heldentum und Freiheit  
• über Vorfahrenschaft, Befreiung  
und Macht



**Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.**

**Destruction Derby™ II**  
Psygnosis

• Ein packendes, neu aufgebautes  
und in neuer Form auf  
• Seine Destruction Derby 2  
• bietet einen totalen  
• das Chaos, der Kollisionen  
• und actiongeladenen  
• Wettbewerb



**DiscWorld™ II: Missing Presumed...!**  
Psygnosis

• Der unfähige Zauberer  
• Rincewind übernimmt  
• diesen Irrsinn  
• Zeichentrickserien  
• die Rolle des roten  
• Hais



**MINDSCAPE®**



**SIERRA**

**Microsoft**



**PSYGNOSIS**

**SEGA PC**

**ACTIVISION®**

**ocean**

Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hiermit als solche ausgewiesen.



Sega Rally Championship

## Durchgestartet

Sega setzt weiter auf Konvertierungen bekannter und erfolgreicher Spielhallenklassiker. Nach Virtua Fighter und Daytona USA wird nun in Kürze Sega Rally Championship für den PC erscheinen. Hier muß es sich einmal mehr am momentanen Referenztitel Bleib 2 messen lassen - ein Vergleich, den die japanischen Programmierer sicherlich nicht scheuen müssen...



Die Wiederholung umfaßt nicht nur einen kleinen Teil des gefahrenen Kurses, sondern alle Strecken in voller Länge. Hier lassen sich die spektakulären Sprünge und Manöver noch einmal bewundern - Fahrfehler lassen sich allerdings kaum analysieren.



Schon die Umsetzung von Daytona USA machte eine außerordentlich gute Figur und ließ auf mehr hoffen. Die Hoffnung scheint sich jetzt zu bestätigen, denn die PC-Version von Sega Rally ist vom großen Vorbild, dem Spielhallenautomaten, nicht mehr allzu weit entfernt.

Zwei Fahrzeugtypen stehen bei Sega Rally zur Auswahl: ein Toyota Celica und ein Lancia Delta Integrale, jeweils mit Automatik- und Schaltgetriebe. Beide Rennwagen lassen sich aber über ein spezielles Menü den persönlichen Anforderungen anpassen. So kann nicht nur die Federung nach Belieben verändert werden, auch das Handling läßt sich in fünf feinen Stufen modifizieren. Alle Einstellungen lassen sich abspeichern und stehen so auch in späteren Rennen ständig zur Verfügung. Wie bei Daytona USA, beschränkt sich auch Sega Rally auf drei Rennstrecken. Die erste führt durch die Wüste, die zweite durch ein Waldgebiet und die dritte schließlich durch eine Berglandschaft. Im Modus „Arcade“ müssen Sie versuchen, alle drei Strecken hervorgehen, so werden Sie mit einem Bonus-Parcours belohnt - dieses Kurs hat es wirk-

lich in sich und treibt selbst gestandene Rennspielprofis an den Rand der Verzweiflung. Beim Modus „Time Attack“ gehen Sie auf die Jagd nach neuen Rundenbestzeiten: für jeden Kurs, Wagentyp und jede Schaltungsart werden eigene Highscores abgespeichert. Neben dem Modus „Link Game“ (zwei Spieler können über Netzwerk gegeneinander antreten) ist natürlich der „Two-Player-Battle“ besonders interessant. Bei dieser Spielart können Sie via Splitscreen gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Multiplayerspaß wird so auch ohne Netzwerk oder Modem möglich. Gespielt wird entweder über Tastatur (Belegung für beide Spieler frei definierbar) oder Joystick bzw. Joypad, so daß es in diesem Punkt kaum zu Komplikationen kommen kann.

### Realistisches Fahrverhalten

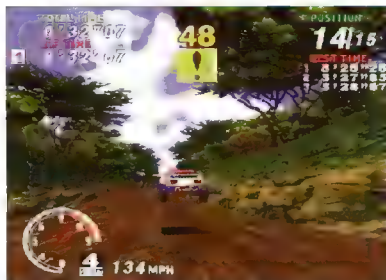
Wer schon einmal das Vergnügen hatte, den Spielauto-



Sie können entweder mit dem Toyota Celica oder dem Lancia Delta Integrale auf die Piste. Es steht jeweils Automatik- und Schaltgetriebe zur Verfügung.

maten oder vielleicht die Saturn-Version spielen zu können, wird sofort bemerken, daß das Fahrverhalten von Sega Rally auf dem PC absolut identisch ist. Beide Wagen brechen sehr leicht aus, so daß man in engen Kurven immer kräftig gegensteuern muß - mit Vollgas über den Kurs zu fegen ist lediglich bei der ersten Strecke möglich, die beiden anderen verzeihen solche Brachial-Methoden kaum. Dennoch: bei Sega Rally han-

delt es sich nicht um eine Simulation, sondern eher um ein Actionspiel, auch wenn das Fahrverhalten sehr realistisch erscheint. Wenn Sie gegen eine Bande knallen, so kostet das Geschwindigkeit und Zeit, Schaden nimmt Ihr Wagen jedoch nicht. Sollten Sie also in Führung liegen, so können Sie Ihren Gegner nach Herzenslust blockieren oder auch an die Seitenbegrenzung drücken, es wird nicht viel passieren - vielleicht überschlägt sich Ihr Kon-



Während des Spiels gibt Ihnen der Co-Pilot durch Sprachausgabe und Symbole Tips, was auf den nächsten Metern auf Sie zukommt (oben).

trahent, das ist aber auch schon alles...

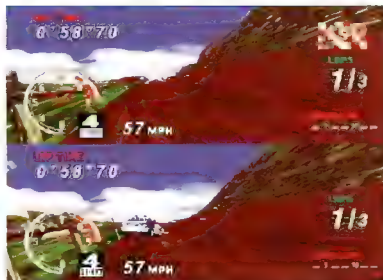
## Für jung und alt

In puncto Grafik ist Sega Rally absolut konkurrenzfähig. Wenn es Sega gelingt, die uns vorliegende Beta-Version noch ein wenig zu verbessern, ein paar Clipping-Fehler zu beseitigen, so kann es sogar zur neuen Referenz avancieren. Zwei verschiedene Auflösungsmodi (320x200 und 640x480) stehen zur Verfügung, wobei man sich entweder für 8 Bit- oder 16 Bit-Farbtiefe entscheiden kann. Ab einem Pentium 120 läßt sich Sega Rally in hoher Auflösung bei 8 Bit-Farbtiefe spielen, wer schillerndere Farben möchte, muß schon einen Pentium 166 unter dem Schreibtisch stehen haben.

Sega Rally läuft ausschließlich unter Windows 95 mit DirectX2, d. h. eventuell vorhandene Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung werden ebenfalls unterstützt. Wenn Sie über eine solche Karte verfügen, könnte deshalb auch eine niedrigere Konfiguration ausreichen, mehr erfahren Sie aber in unserem Testbericht in der nächsten Ausgabe.

## Schneller Grafikaufbau

Zurück zur Grafik: waren Clipping-Probleme bei Daytona USA noch ein großes Problem, so kann Sega diesen Kritikpunkt bei Sega Rally völlig ausmerzen. Das Bild baut immer sauber auf, und selbst im rechenintensiven Spitscreen-Modus lassen sich kaum Einbußen in puncto Geschwindigkeit feststel-



Im Spitscreen-Modus können Sie gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Einbußen in puncto Geschwindigkeit lassen sich kaum verzeichnen.

len. Die Umgebungsgrafik wirkt äußerst detailliert, und auch beim näheren Hinsehen verzettelt sie kaum. Besonders viel Aufwand wurde bei den beiden Wagen des Spielers betrieben (wahrscheinlich wegen Lizenzrechten): sowohl der Lancia als auch der Toyota verfügen über allerfeinste Texturen, so daß sich jeder einzelne Werbeaufkleber einwandfrei identifizieren läßt. Im krassen Gegensatz dazu stehen jedoch die anderen Fahrzeuge, die kaum texturiert wurden und daher optisch nicht allzu eindrucksvoll wirken - aber wie gesagt, die uns vorliegende Version befand sich noch im Beta-Stadium. Im direkten Vergleich zu Daytona USA fällt aber auf, daß die Rennwagen nun in der richtigen Größe (Verhältnis eigener Wagen zu Wagen der Konkurrenten) dargestellt werden und auch in weiter Entfernung nicht mehr wie kleine Streichholzschachteln aussehen.

Wenn Sie einen Kurs absolviert haben, egal ob Sie nun gewonnen oder verloren haben, bietet Sega Rally Ihnen die Möglichkeit, sich eine Wiederholung gefahrener Strecken anzusehen. Mit typisch japanischer Musik im Hintergrund und einem enthusiastischen Kommentator können Sie hier das Rennen noch einmal Revue passieren

lassen. Der Computer wählt dabei die Kameraperspektiven und fängt das Spielgeschehen immer perfekt ein. Abgesehen von den Replays wurde Sega Rally allerdings ein ausgesprochen rockiger, melodischer Soundtrack spendiert, der wie immer im Audio-Format vorliegt. Auf Gesang à la Daytona USA wurde diesmal verzichtet, statt dessen hat man die Anzahl der mitleidenden Gitarrenriffs erhöht.

## Machtwechsel

So wie es aussieht, wird Sega Rally aufgrund der sensationellen Grafik und des guten Handlings problemlos an Rally Racing 97 vorbeiziehen können. Ob es sich allerdings vor Bleifuß 2 an die Spitze setzen kann, wird unser Dauertest in der nächsten Ausgabe zeigen. Auf alle Fälle handelt es sich bei Sega Rally um eines der Rennspiele, auf das es sich zu warten lohnt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt.

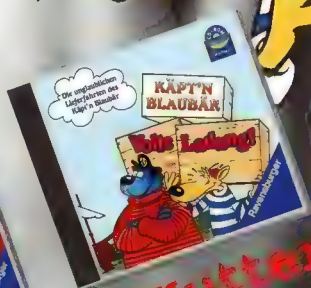
Oliver Menne ■

<b>RELEASE</b>	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
<b>VERÖFFENTLICHUNG</b>	
Januar 1997	



# KÄPT'N BLAUBÄR Lebenshilfe auf CD-ROM

...die ultimative  
Alternative  
zur Glotze

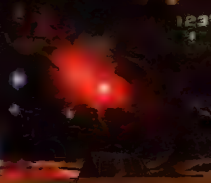


3x volle Äkschen auf'm Kutter

<http://www.ravensburger.de>

®

Ravensburger



# SPEED KILLS

Komplett in Deutsch  
Jetzt auch für den PC

## TUNNEL B1

DUNKEL UND KALT. NUR DER SCHREI DER ERDE IN EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT DER TUNNEL B1. BEHERRSCHT VON EINEM GRAUSAMEN DESPOT. GESCHÜTZT DURCH DIE TÖDLICHSTE WAFFE ALLER ZEITEN. MUT UND GESCHICK SIND GEFORDERT, UM DEN TYRANNEN ENDGÜLTIG BESIEGEN UND DIE WAFFE ZU ZERSTÖREN. UM DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, RAST DER SPIELER MIT SEINEM BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNETEN KOSTER IN WAHNWITZIGER GESCHWINDIGKEIT DURCH DAS GEWALTIGE LABYRINTH. JEDERZEIT BEREIT, DEN KAMPF GEGEN EINE ARMEE FUTURISTISCHER SOLDNER ZU BESTEHEN, MUß UM FESTZUSTELLEN, DASS IM NÄCHSTEN TUNNELSYSTEM EINE NOCH TÖDLICHERE GEFAHRE LAIERT.

• ERSTAUNLICHE STEUERBARKEIT UND ÜBERWÄLTIGENDER GESCHWINDIGKEIT UND FLÜSSIGEM BEWEGUNGSABLAUF • 5 UMFANGREICHE SZENARIEN MIT HOHEM SCHWIERIGKEITSGRAD • SENSATIONELLE 3 D-GRAFIK • RIESIGE ANZAHL VON MISSIONEN UND AUFGABEN IN JEDER LEVEL • BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VON CHRIS HÜLSBECK



ocean

NEON

AMSTERDAM

LAGUNA

Im Exklusiv-Vertrieb von:

<http://www.bowico.com>

Neues bei Sierra: Red Baron 2, King's Quest 8 und Quest for Glory 5!

# Fortsetzung fo



Sierra ist sicherlich das fleißigste Softwarehaus in der Branche, und das mit gutem Grund. Vor wenigen Monaten wurde das Unternehmen für sagenhafte 1,1 Milliarden Dollar von einer Investorengruppe aufgekauft - und die wollen was sehen für ihr Geld. Neben traditionellen Spielen versucht man sich auch wieder als Online-Betreiber. Über das Sierra Online Network sollen in Zukunft fast alle Spiele in einer Multiplayer-Umgebung gespielt werden können. Selbst den Hardware-Sektor läßt man nicht unbeachtet. Eine eigene 3D-Karte soll in den nächsten Monaten zusammen mit neuen 3D-Spielen vertrieben werden. Ob es Sierra gelingen wird, trotz des immensen Drucks seitens der Aktionäre die für innovative Produkte notwendige Individualität zu bewahren, wird die Zukunft zeigen.

Kaum zu glauben, daß der Ersterscheinungstermin von Red Baron bereits fünf Jahre zurückliegt. Der Flugsimulator verstand es wie kein anderes Programm dieser Art, die Aspekte Spiel und akkurate Simulation zu kombinieren. Red Baron hat auf den PCs in aller Welt ein permanentes Zuhause gefunden, nur sporadisch unterbrochen durch den gelegentlichen Umzug auf größere Festplatten und leistungsfähigere Systeme. Heute - eine halbe Dekade später - will Sierra von der Leistungsfähigkeit dieser neuen Rechner Gebrauch machen und bereitet für Sommer 97 das Sequel vor.

Producer Graeme Bayless folgt mit Red Baron 2 einer lebenswerten Design-Philosophie: „Unser Ziel bei der Entwicklung von Red Baron 2 besteht darin, die Funktionen des ersten Teils technologisch zu verbessern, ohne den Spielspaß zu beeinträchtigen.“ Diese Verbesserungen werden natürlich primär in grafischer Hinsicht deutlich. Die liegenden Kisten erscheinen als 3D-Objekte mit Texturen in SVGA-Auflösung. Insgesamt bevölkern 40 verschiedene Maschinen den Himmel über Frankreich, wovon dem Spieler 20 zur Auswahl stehen. Eine stark verbesserte künstliche Intelli-

# Igt!

Ein kleiner Wermutstropfen: Zumindest in der ersten Version werden noch keine Multiplayer-Funktionen unterstützt.

## Verschiedene Spielmöglichkeiten

Red Baron 2 kann auf drei verschiedene Arten gespielt werden. Ganz Ungeduldige machen von der „Fly Now-Option“ Gebrauch, die auf Maus-

Spieler zunächst seine Nationalität. Anschließend wird festgelegt, ob man den ganzen Krieg miterleben oder erst in den Jahren 1915 bis 1918 aktiv werden will. Hochdekorierte Scharfschützen können in echter Wildwestmanier gegnerische Top Aces zum Zweikampf fordern oder selbst Forderungen annehmen. Aber Vorsicht: Wenn Sie irgendeinen dahergelaufenen Grünschnabel vom

Ihrem Szenario zum Einsatz kommen sollen, und Ihre eigene Position im Geschwader fest. Als nächstes erfolgt die Markierung der Wegpunkte und der dort zu erfüllenden Aufgaben, wie beispielsweise Bombenangriffe, Aufklärungsflüge oder Sturzflugangriffe. Wegen des zu dieser Zeit noch nicht erfundenen Funkverkehrs bestimmt man die Wegpunkte anhand von deutlich sichtba-



Die Umgebungsgrafik ändert sich je nach Jahreszeit. Im Sommer blühen die Felder im leuchtenden Grün, im Herbst bedeckt Laub die ansonsten kahle Landschaft. Seltener wurde bei einer Simulation auf so viele Details geachtet.

klick eine Mission generiert und den Spieler unmittelbar in das Kampfgeschehen transferiert. In „Fly Single Mission“ wählt der Spieler seine Nationalität, eine Region und seine Position in der Staffel. Aufgrund der gewählten Variablen stellt das Programm eine Mission historisch akkurat nach, die dann nach mit Hilfe des Missions-Editors wunschgemäß manipuliert werden kann. Hierzu später mehr.

Wie jeder Red Baron-Veteran bestätigen kann, ist der Kampagnenmodus mit Abstand die interessanteste der drei möglichen Optionen. Hier erlebt der Spieler den Ersten Weltkrieg hautnah aus der Sicht eines Piloten, der sich in zahlreichen Gefechten behaupten muß und bei Erfolg Beförderungen und Auszeichnungen einheimen kann. Auch hier wählt der

Himmel pusten, schaden Sie Ihrem Ruf. Die ultimative Kerbe im Maschinengewehrknäuf sind natürlich die berühmten Asse, wie Lanoe Hawker, Charles Nungesser, Max Immelmann und natürlich Manfred von Richthofen.

## Mission lassen sich editieren

Besondere Beachtung verdient der mitgelieferte Missions-Editor, der Ihnen ermöglicht, Ihre eigenen Szenarien zu entwerfen oder bereits existierende historische Missionen nach Belieben zu verändern. Beim Entwurf einer neuen Mission wählen Sie zunächst eine Region: entweder entlang der Marne, im Elsaß, um Verdun oder in Flandern. Danach legen Sie die Anzahl der eigenen und gegnerischen Flugzeuge, die in

ren Gebäuden, Flußmündungen oder ähnlichen Objekten. Aus dem gleichen Grund muß die Kommunikation zwischen den Piloten via Handsignal oder - bei größeren Entfernungen - mit Leuchtmunition erfolgen. Die mit diesem Editor erstellten Missionen können individuell gespeichert und anderen Spielern zugänglich gemacht werden.

Eine sehr detaillierte Datenbank enthält alle erdenklichen Informationen hinsichtlich der Fluggeräte und berühmter Piloten aller Nationen. Alle wesentlichen Maschinen stehen dem Spieler zur Verfügung. Von der Aircro D. H. 2 zur Sopwith Camel auf der britischen Seite über die französischen Morane- und Nieuport-Modelle bis hin zur Junkers, Pfalz oder dem gefürchteten Fokker Dr. 1 Dreidecker ist alles vorhanden.

genz macht wesentlich stärkeren Gebrauch von den zugegebenenmaßen recht spärlichen taktischen Möglichkeiten der Epoche. Die Spielumgebung wurde erheblich ausgedehnt und erstreckt sich nun über Gesamtfrankreich und angrenzende Länder. Wie zuvor darf der Pilot sich aussuchen, für welches Land er seine Knochen hinhalten wird, d. h. Deutschland, Frankreich, England oder die Vereinigten Staaten - vier Länder, die praktisch 95% der weltweiten User-Basis stellen. RB2 wurde speziell für Pentium-Systeme, die unter Win 95 operieren, entwickelt.



Für besondere Leistungen werden Sie bei RB2 mit Orden ausgezeichnet.

Das Flugverhalten ist je nach Modell verschieden. Leichtere Flugzeuge erreichen höhere Geschwindigkeiten, sind aber schwerer zu kontrollieren.

### Realistische Umgebung

Unerfahrene Piloten, die ihre Maschinen zu hoher Massenkraft aussetzen, sollten sich nicht wundern, wenn die Tragflächen brechen. Überhaupt ist die Eingewöhnungszeit wesentlich länger als beim Vorgänger. So ist beispielsweise der Fokker Dreidecker wesentlich weniger als alle anderen Flugzeuge und verfügt über die beste Steigfähigkeit. Allerdings ist es mit der Stabilität nicht besonders weit her, wodurch Sturzflüge und schnelle Rollmanöver fast unmöglich sind. All diese Faktoren wurden bei der Programmierung des Flugverhaltens genau berücksichtigt. Sowohl die Wetterverhältnisse als auch die Himmelskörper spielen eine Rolle. Die KI wurde so programmiert, daß sowohl der Spieler als auch die Computergegner von unterschiedlichen Verhältnissen Gebrauch machen können. Wolken dienen als natürliche Tarnvorrichtung zur Vorbereitung von Überraschungsangriffen oder um einen Hinterhalt zu legen. Direktes Fliegen in der Sonne macht das eigene Flugzeug praktisch unsichtbar.

Das Erscheinungsdatum wurde soeben ein weiteres Mal verschoben, diesmal auf Sommer 97. Daß RB2 trotz der zahlreichen Verzögerungen aller Voraussicht nach ohne Multiplayer-Unterstützung erscheinen wird, stimmt nachdenklich. Dies könnte jedoch auf Sierras neueste Ambitionen als Online Gaming-Netzwerkbetreiber zurückzuführen sein. Dort sollen nämlich Luftgefechte mit mehreren menschlichen Gegnern möglich sein. Gegen geringe Gebühr versteht sich...

### Fortsetzung der großen Adventures

Sierra darf mit Stolz von sich behaupten, der Erfinder des Sequels im Bereich Computerspiele zu sein. Sequels waren damals noch etwas Besonderes, reflektierten sie doch wie in keinem anderen Medium die rapide fortschreitende Entwicklung im Hardware-Sektor und neuer Technologien. Die grafischen Unterschiede zwischen den *Larry- oder King's Quest-Fortsetzungen* waren phänomenal, und man konnte kaum abwarten, bis die jeweils nächste Generation der Sierra-Abenteuer erschien. Heute sieht es etwas anders aus. Selbst kleine Softwarehäuser können sich qualitativ hochwertige Rendersoftware und SGI-Computer lei-

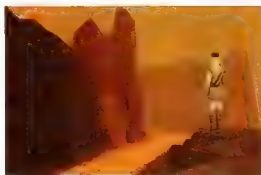
sten, wodurch die Unterschiede in der Grafik nur noch gering sind. Für Sierra bedeutet dies konkret, daß man zu den Wurzeln zurückkehren muß, d. h. Handlung, Inhalt, starke Charaktere und Originalität sind wieder gefragt. Betrachtet man die Sierra-Abenteuer der jüngsten Vergangenheit, muß man bedauerlicherweise feststellen, daß diese Tugenden in manchen Fällen dem Moloch Full Motion Video und dem Druck der Aktionäre zum Opfer fielen. Doch all das soll sich mit der nächsten Auflage der beliebtesten Adventures wieder ändern.

### King's Quest 8

Kaum zu glauben, aber King's Quest geht nun bereits in die achte Runde und gehört nach wie vor zu den erfolgreichsten Computerspielserien der Welt. Roberta Williams, seit 20 Jahren Sierras Stammesmutter, hat sich entschlossen, King Graham nebst Familie in den verdienten Ruhestand zu schicken und eine neue Story um das sagenhafte Reich Daventry zu spinnen. Obwohl es mir weder um den lachenden Alexander noch um die ach so politisch korrekten weiblichen Angehörigen Grahams leid tut, sehe ich King Graham nur ungern von dannen ziehen. Schließlich war er, der mich vor knapp zehn Jahren endgültig zum Umstieg auf den PC bewegte. King's Quest 8 steckt in einer derart frühen Entwicklungsphase, daß man über ein Erscheinungsdatum noch nicht einmal spekulieren will. Daher sind Änderungen in der Story und insbe-

sondere in der Grafik mehr als wahrscheinlich. Dennoch läßt sich schon sehr viel über die Hintergrundgeschichte sagen: Eines der Wahrzeichen von Daventry - eine Art Gral - fällt einer massiven Explosion zum Opfer und zerbricht in sieben Teile, die über das ganze Land verstreut werden. Unser neuer Held, Connor, der zum genauen Zeitpunkt dieser Explosion zur Welt kommt, wird diese Ereignisse für immer im Gedächtnis behalten. Der Spieler lenkt die Geschehnisse von Connor 20 Jahre später. Seine Aufgabe besteht natürlich darin, die sieben versprengten Gralteile zu finden, damit in Daventry wieder Ruhe und Ordnung einkehren kann.

Im Gegensatz zur königlichen Familie wird Connors Bewegungsfreiheit nicht durch zweidimensionale Hintergründe eingeschränkt. Verschwunden sind die goldenen Grafiken, ersetzt werden Sie durch eine uneingeschränkt navigierbare, dreidimensionale Polygonwelt. Mit all diesen Änderungen sollte Daventry kaum wiederzuerkennen sein.



Die ersten Bilder von King's Quest 8! Sierras Parade-Adventure spielt sich nicht mehr in einer zweidimensionalen, sondern in einer 3D-Welt ab.

# „DIE AUSSERGEWÖHNLICHSTE ADVENTURE-NEUERSCHEINUNG DES JAHRES.“

PC GAMES 1/97

## DOWN IN THE DUMPS

OUT NOW!

FÜR PC CD-ROM

EBENSO EINZIGARTIG WIE  
SEHENSWERT: DIE SENSATIONELL  
GUT GERENDERTEN KULISSEN UND  
ANIMATIONEN – SCHIER UNGLAUBLICH,  
WAS DIE GRAFIKER AUS 3D STUDIO HERAUS-  
GEHOLT HABEN.

DIE ERSTKLASSIGE DEUTSCHE VERSION  
ÜBERZEUGT NICHT ZULETZT DURCH EIN  
STARKES AUFGEBOT AN PROFESSIONELLEN  
SPRECHERN.

PC GAMES 1/97

- EIN SVGA-COMIC IN VIER TEILEN
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- 60 GEGENSTÄNDE
- 500 RÄUME
- 150 RÄTSEL
- ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGE GAGS

**PHILIPS**

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

Entwickelt von: Varianco von:

**3D STUDIO**

**Haiku  
STUDIOS**



Hier sehen Sie die ersten Entwürfe zu Quest for Glory 5. Neben dem klassischen Stand-Alone-Produkt soll auch eine Online-Variante erscheinen.

### Quest for Glory 5

Gute Nachrichten für alle Fans von Quest for Glory. Nach dem überraschenden Weggang des Designer-Ehepaars Cole zu Legend Entertainment sah es eine Zeitlang so aus, als würde die bisher beste Abenteuer-Rollenspielmischung eingestellt werden. Die Coles kehrten vor einigen Monaten in die weit offenen Arme der Sierra-Familie zurück und arbeiten mit Feuereifer am fünften Teil mit dem Titel Quest for Glory: Firebrand. Dieses Mal reist unser Held nach Siltmaria, dem Zentrum der Zivilisation. Siltmaria sucht einen neuen Regenten, genau der richtige Job für einen erfahrenen Abenteuerer, der sich ein wenig Ruhe gönnen will. Genau das denken sich auch alle anderen Abenteuerer, und so muß der potentielle Herrscher in einer Art Olympiade erst alle Konkurrenten besiegen. Daß der Fortschritt selbst für Absolventen der Fernschule für angehende Abenteuerer nicht halt macht, wird anhand der vielen neuen Features deutlich. Erstmals wird es möglich sein, sich im Netz mit anderen Helden zu messen. Die Spielumgebung präsentiert sich in 3D und in wechselnden Perspektiven. Auch die Charaktere sind gerenderte 3D-Figuren. Wie in den Vorgängern kann der Spieler sich entweder als Dieb, Kämpfer oder Magier verdingen. Diesmal wurde auch an die langsam aber stetig wachsende Anzahl weiblicher

Spieler gedacht, da neben dem bekannten Heldencharakter auch wahlweise eine Heldin zur Verfügung steht. Als Erscheinungstermin nennt Sierra „Sommer 97“.

### Phantasmagoria 2

Für den zweiten Teil des Full Motion Video-Adventures Phantasmagoria bietet Sierra neben einer neuen Story auch eine neue Besetzung. Gute Nachrichten für all jene, die mit der farblosen Heldin des ersten Teils wenig anfangen konnten. Die Geschichte:

Curtis Craig ist ein ruhiger junger Mann mit einem guten Job und einer netten Freundin. Beachtlich, wenn man bedenkt, daß er erst vor einem Jahr aus der Klapsmühle entlassen wur-

de. Unerklärliche Dinge gehen um ihn herum vor, die ihn immer wieder an seiner Zurechnungsfähigkeit zweifeln lassen. Bilder fangen plötzlich an zu bluten, Ratten erzählen ihm Schwänke aus ihrem Leben und sein Computer entwickelt eine eigene, grauenerregende Persönlichkeit.

Um dieser ganzen Angelegenheit auf den Grund zu gehen, beschließt Curtis eine genaue Studie seiner Familienhistorie, in der Hoffnung, Hinweise auf seinen eigenen Geisteszustand zu finden. Die erwünschte Wende bleibt jedoch aus. Statt dessen sieht sich Curtis mit immer neuen unerklärlichen Situationen konfrontiert, und seine Alpträume fließen in sein reales Leben über. Nach Ansicht der Autoren hilft dagegen nur ein kurzer Ausflug in die wunderbare Welt des Sado-Masochismus. Ergo schickt Curtis seine treue Freundin Jocelyn in die Wüste und vergnügt sich fortan mit Therese, einer Arbeitskollegin mit SM-Tendenzen.

Ob es Sierra gelingen wird, diesen recht eigenartig anmutenden Plot in ein brauchbares Adventure zu verarbeiten, werden Sie zur Freude bringenden

Weihnachtszeit erfahren. Die ersten Bilder lassen darauf schließen, daß hier einiges an expliziten Gewalt- und Sexszenen geboten wird. Eine passende Bereicherung für jeden Gabentisch.

### In der Planung

Die Liste der kommenden Neerscheinungen wird mit Shivers 2, Betrayal at Antara, Earth Siege 2 und 3, MissionForce: Cyberstorm 2 und Pro Pilot vervollständigt. Ebenfalls beachtenswert ist Cloak, ein Abenteuerspiel, in dem der Spieler als robotischer James Bond eine außerirdische Rasse (die Bulbs) infiltriert.

Für das bereits erwähnte Sierra Online Network entwickelt man zur Zeit das erste Multiplayer-Abenteuerspiel unter dem Arbeitstitel The Quest. Das ursprünglich als Multiplayer-King's Quest geplante Spiel könnte sich zum ernstzunehmenden Konkurrenten für Origins Ultima Online entwickeln. Unter [www.sierra.com](http://www.sierra.com) finden Sie Informationen und eine Einladung zum nach kostenlosen Betatest.

Markus Krichel ■



Phantasmagoria 2 bietet wieder jede Menge Videoclips der gruseligen Art. Ob diesmal mehr Gameplay als beim Vorgänger geboten wird, kann nur die fertige Version zeigen.



In Cloak kämpfen Sie als Vertreter der Menschheit gegen eine außerirdische Macht. Die Bulbs möchten sich die Menschen untertan machen - nur Sie können sie daran hindern.



# Die müssen noch unter'n Baum...



## WinSchaffkopf

Zocken wie am Stammtisch! Schaffkopf, das 'bayerische Nationalspiel' tritt jetzt seinen Siegeszug durch ganz Deutschland an. Mit echter bayrischer Sprachausgabe, benutzerdefinierbaren Regeln (z.B. Wenz, Geier, Deppeln, Heiraten usw.). Für jeden Spieler sind u.a. einstellbar: Geschwindigkeit - Akustik und Kartengröße.

DM 49,95\*

## Ikarus Fahrschule

Der Autor von ADAC-FLP legt hier eine völlig neu programmierte Fassung vor. Ikarus Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!



DM 49,95\*



## Guten Tag, hier spricht...

Gönnen Sie Ihrem Anrufbeantworter eine Abwechslung und überraschen Sie Ihre Anrufer mit über 60 originellen Parodien bekannter Persönlichkeiten von Andreas Müller! Für PCs und Audio-CD Player geeignet!

DM 34,95\*



## Death Rally (SHAREWARE)

Mit geräuterten Rennautos müssen Sie den "Blitzkrieg" auf der Straße bestreiten. Kaufen Sie stärkere Motoren,

Parizerungen, Waffen und vieles mehr... Death Rally bietet superweiches Scrolling, eine sehr realistische Steuerung und Multiplayer-Funktion!

DM 9,95\*



## DIG IT!

Dieses witzige Jump&Run-Game wird Sie nicht mehr loslassen! Pumpen Sie Ihre tierischen Gegner auf, bis sie wegfliegen! Und auch im Erdreich gibt's viel zu entdecken.

- insgesamt 85 tolle Level
- 40 Bonus- od. Geheimlevel
- 4 integrierte Mini-Spiele
- 11 Original-Musikstücke

DM 49,95\*

DM 79,95\*



## CAVELAND

Die ultimative Zwergensimulation für den anspruchsvollen Spieler!

**ENDLICH LIEFERBAR!**



BESTELL

HOTLINE

0721/97224-0

FAK: 0721/97224-24

## War Diary

Begeben Sie sich in das Korea des 16ten Jahrhunderts und führen Sie Ihre Truppen mit Strategie und Geschick durch historische Schlachten. Bauen Sie Fabriken und Kasernen, um neue Waffen und Soldaten zu produzieren. Das nötige 'Kleingeld' erhalten Sie durch Handel mit Rohstoffen.

- Echtzeitstrategiespiel - 12 Episoden
- Schlachten auf See und Land
- Zahlreiche Charaktere und Objekte



DM 39,95\*



№ ①



DUNGEON MASTER 2

№ ④



DESCENT

№ ③



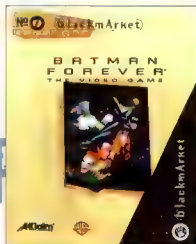
CYBERIA

№ ②



WARCRAFT

№ ⑦



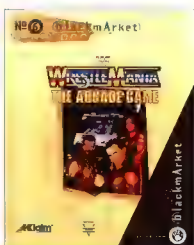
BATMAN

№ ⑤



ПВА JAM T.E.

№ ⑥



WWF WRESTLEMANIA

*Interplay*

DISTRIBUTED BY  
**AKkaim**  
Entertainment GmbH

© 1994 SATURUS INTERACTIVE DESIGN, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, 71 MILTON PARK, ABERDEEN, SCOTLAND OX14 4HL, TEL: 0226-821777.

© 1994 Paradox Software. All rights reserved. All trademarks are property of Interplay Ltd, 71 Milton Park, Aberdeen, Scot. OX14 4HL.

© 1994 INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. © 1994 SOFTWARE HEAVEN INC. ALL RIGHTS RESERVED. INTERPLAY LTD, INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, 71 MILTON PARK, ABERDEEN, SCOTLAND OX14 4HL, TEL: 01226 821188, FAX: 01226 821777

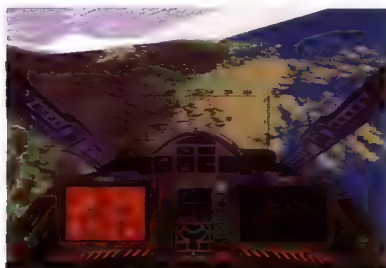
© 1994 INTERPLAY PRODUCTIONS LTD AND ALZADDAT ENTERTAINMENT. WARCRAFT IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, MILTON PARK, ABERDEEN, SCOTLAND OX14 4HL, TEL: 0226 821188, FAX: 0226 821777

Battlecruiser 3000 AD

# Weltraum-Epos



Mit den kleinen Interceptors kann man nur wenig gegen wirklich große Raumschiffe ausrichten. Zum Glück steuert der PC auch befreundete Schiffe.



Man kann sogar in die Atmosphäre von Planeten eintauchen, um dort liegende Ziele zu bekämpfen. Das Flugverhalten ändert sich dabei nicht.



Vermutlich wird man einen gut ausgestatteten Pentium 200 benötigen, um solche Grafiken in akzeptabler Geschwindigkeit genießen zu können.

**Alleine gegen die Armee der Kilrathis? Als einfacher Offizier die gefährlichsten Aufträge lösen? Mit Battle Cruiser 3000 ist Schluß mit diesen haarsträubend unrealistischen Gegebenheiten - es setzt den Spieler endlich dorthin, wo er hingehört: an die Spitze einer eigenen Streitmacht.**

Gameteks Battlecruiser 3000AD kann schon lange vor dem Release erste Erfolge feiern, die amerikanische Presse befindet sich im Schwärmen. Battlecruiser unterscheidet sich - zumindest im zugrundeliegenden Spielsystem - radikal von Spielen wie Tie-Fighter oder Wing Commander: in einer ausgewachsenen Galaxie, in der sich zwölf außerirdische Rassen tummeln und miteinander politische Beziehungen pflegen, droht das Gammulanische Kaiserreich zu mächtig zu werden. Der macht hungrige Kaiser versucht mit militärischen Mitteln, sich ein Reich nach dem anderen einzuverleiben, und so schickt die GALCOM (vergleichbar mit unserer UNO) einen hochdekorierten Kommandeur in das Krisengebiet, um dort Ordnung zu schaffen. Als Spieler kommandiert man nicht nur seinen Schlachtkreuzer, sondern auch die 75 Mannschaftsmitglieder und die vier Interceptor genannten Kampfschiffe. Diese Ressourcen taktisch sinnvoll einzusetzen, ist die eigentliche Aufgabe des Spielers, es ist aber jederzeit möglich, sich in jedes Schiff zu beamen und dort die Stelle des Piloten einzunehmen. Zur Steuerung der anderen Schiffe und der Gegner wird erstmals ein Neuronales Netzwerk verwendet: das Spiel lernt also ständig hinzu und paßt sich dem Führungsstil des Spielers an. Ob sich Battlecruiser

ser mit dieser Technik spielerisch von ähnlichen Weltraum-Actionspielen unterscheidet, bleibt jedoch abzuwarten - bisher ist jeder Einsatz solcher rechenintensiven Techniken gescheitert.

## Stoff für mehrere Spiele

In jedem Fall wird Gameteks Weltraum-Epos mit der Grafik-Engine Zeichen setzen können, da sie einen nahtlosen Übergang vom Weltraum in die Atmosphäre der Planeten gestattet. Dort warten nicht nur grüne Wiesen und Hügel auf den Spieler, auch dicht besiedelte Städte kann man durchfliegen. Damit ist der Abwechslung noch nicht genug: da die zwölf verschiedenen Rassen, die man im Laufe des Spiels kennenlernt, ständig auf unterschiedlichen Seiten kämpfen, Allianzen bilden und vor allem nur ihre eigenen Interessen verfolgen, ist der Spieler gezwungen, durch geschicktes Verhandeln eine Ausweitung des Krieges zu verhindern. Ob Battlecruiser mit dieser Komplexität noch spielbar ist oder Rechner und Spieler überfordert werden, wird sich schon bald herausstellen.

Harald Wagner ■

<b>RELEASE</b>	
Genre	3D-Action
Hersteller	Gametek
<b>VERÖFFENTLICHUNG</b>	
Dezember 1996	

# KANN DAS GUTE...

## OHNE DAS BÖSE EXISTIEREN?

In *Realms of the Haunting* übernehmen Sie die Rolle des jungen Adam Randall. Durch den plötzlichen Tod seines Vaters verschlägt es Adam in das entlegene Dorf *Heinton*, wo die Dinge nicht so sind, wie es auf den ersten Blick scheint. Durch den Inhalt eines seltsamen Paketes, das er von seinem Vater geerbt hat, wird Adam in eine verworrene Geschichte aus Zeit und Raum geworfen. Mehr als 120 Minuten Videosequenzen und 3D-Gameplay mit Hunderten von Schauplätzen, Dämonen, schwarzer Magie, Terror und Wahnsinn erwarten Sie in diesem geheimnisvollen Adventure.

# Realms of the Haunting

1 CD-ROM



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 99

Daß man bei der Firma SEGA gerne mal den einen oder anderen Buchstaben wegläßt, wissen wir spätestens seit dem Erscheinen ihrer "Virtua"-Reihe. Neu erdings fragen wir uns, ob die einfallsreichen Japaner denn auch Buchstaben einfach so mal hinzufügen. Ist mit Dragoon nun die Übersetzung von „Dragoner“ gemeint oder - etwas freier - vielleicht ein Drache, um den es in dem eindrucksvollen Action-Shooter letztendlich geht?

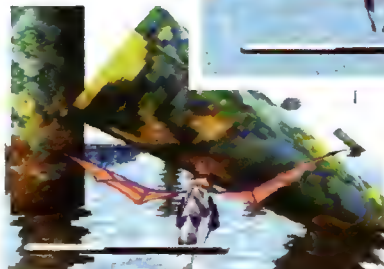
Auf SEGAs Saturn-Konsole löste Panzer Dragoon vor rund einem Jahr wahre Begeisterungstürme aus. Das Actionspiel, das den Ritt auf einem gepanzerten Drachen simuliert, reizte die 32 Bit-Hardware bis auf das letzte aus. Bildschirmfüllende Endgegner, eine phantastische echtzeitberechnete 3D-Landschaft und eine traumhafte Steuerung katapultierten Panzer Dragoon ohne Vorwarnung auf Platz 1 der Verkaufscharts. Nach einigen Monaten Konvertierungszeit präsentiert SEGA in Kürze eine PC-Umsetzung, die - mit der richtigen Hardware - der Konsolenversion um nichts nachstehen soll. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines jungen Drachenreiters, der sich auf den Schwingen seines flugtauglichen Freundes durch sieben verschiedenartig gestaltete Levels kämpft. Obwohl die phantasievollen Wasser- und Steinlandschaften von einer echten 3D-Engine erzeugt werden, und der Drache frei vom Spieler zur Seite und nach oben/unten

Panzer Dragoon

# Höllenritt



Ein Fadenkreuz erleichtert das Zielen: Mit den Joypad-Tasten wird es über den Bildschirm gelenkt.



Selbst die Landschaft ist ständig in Bewegung. Niederstürzende Säulen (Bild) oder Gebäude können dem Spieler schwere Schäden zufügen.

gesteuert werden kann, läuft das Spielgeschehen in einem festgelegten Rahmen von einigen Bildschirmen Breite ab. Auf Knopfdruck feuert der Sky Rider einen Schuß in die Richtung eines Fadenkreuzes, das vom Spieler per Joypad-Tasten quer über den Bildschirm gelenkt werden kann. Der Spielverlauf ist streng linear und beginnt mit einem Flug über eine spiegelnde Wasseroberfläche. Anschließend verschlägt es den Drachenreiter in einen Wüstenlevel, eine düstere Nachtlanschaft und eine Art unterirdisches Labyrinth. Besondere Beachtung verdient die Unzahl von Phantasiewesen, die dem Spieler auf dieser Reise begegnen: Von gallertartigen Quallenwesen über filigrane Fabeltiere



Als Endgegner erwarten den Drachenreiter riesige Objekte, wie dieser Zeppelin.

bis hin zu gigantischen Zeppelin ist alles dabei, was die japanische Zeichentrick-Kunst so hergibt.

## Ein Spiel für Action-Puristen

SEGA-typisch funktioniert die Steuerung am besten über ein handelsübliches Zwei-Tasten-Joypad, wobei die erste Taste für die Schußabgabe und der zweite Knopf für schnelle Blickrichtungswechsel verwendet wird (oft genug greifen die Feinde auch von der Seite oder von hinten an). Der Aufbau der einzelnen Levels ist ähnlich und endet grundsätzlich mit einem mehrminütigen Schußwechsel gegen einen besonders starken Stage-Boss. Neben dem grobkörnigen

VGA-Modus bietet Panzer Dragoon zwei verschiedene SuperVGA-Modi, die auf Pentiums ab etwa 100 MHz Taktfrequenz Sinn machen. 3D-Beschleunigerkarten werden allerdings nicht unterstützt. Genauso vielfältig und gut wie die 3D-Grafik ist auch die Sounduntermalung. Pro Level ließ SEGA zwei klassische Musikstücke komponieren, die exakt auf das Fantasy-Szenario zugeschnitten wurden. Durch den streng linearen Spielverlauf - ohne irgendwelche Puzzles oder Taktik-Elemente - ist die Zielgruppe auf Fans reiner Shoot 'em Up-Spiele beschränkt. Die uns zur Verfügung gestellte Beta-version war bereits so weit spielbar, daß wir für die nächste Ausgabe mit einem ausführlichen Review rechnen.

Thomas Borovskis

**RELEASE**

Genre Shoot 'em Up

Hersteller Sega

VERÖFFENTLICHUNG

Dezember 1997

# Der reine Wahnsinn!

**10 Top - Titel zum  
Preis von Einem**



## Eurofighter 2000

Für viele das beste Flugsimulation überhaupt!

## Das Rätsel des Meister Lu

Grafikadventure-Hit des Jahres

## CivNet

Multiplayer-Version des Megaseillers Civilization

## Links 386 CD

CD-ROM-Version der über 10 Jahre hinweg meistverkauften CD-ROM

## Mephisto Genius Pro

Windows-Version des berühmten Schachprogramms, Platz World 8

## Formula One Grand Prix

Top-realistische Formel 1-Simulation

## Hattrick!

Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

## Transport Tycoon Deluxe

Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

## Arcade America

Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel der Jahre



## Adress CD Deutschland

Telefon-CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmendaten

## Guinness CD-ROM der Rekorde

Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

## Corel DRAW 3.0

Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

## Bertelsmann Lexikon der Geschichte

Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Dokumenten etc.

## Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion

Erweiterte Windows-Version des meistverkauften Geographiewerks der Welt

## Großes Lexikon Steuern Sparen

1001 legale Tips zum Steuern Sparen

## Der farbige Brehm

Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

## Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)

Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reisen und Urlaub

## Lotus 123

Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus



**Überall im guten Fachhandel!**

Im Vertrieb von

**KOCH  
MEDIA**

Deutschland: Lohthamer Straße 9, Martinsried D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 68

Theatre of Pain

# Morituri te salutant



Die gerenderten Gladiatoren lassen sich über wenige Tastaturkommandos einwandfrei steuern. Die beiden Schwerter am unteren Bildschirmrand symbolisieren die Geschwindigkeit, mit der die Kämpfer zu Werke gehen.



Vor einem Kampf werden die einzelnen Charaktere in einer Zwischensequenz mit all ihren Eigenschaften vorgestellt. Hier sehen Sie Spartacus, der mit einer schweren Metallkette bewaffnet ist.



Spartacus gegen Caligula: der mächtige Koloß auf der rechten Seite hat große Schwierigkeiten mit dem wieselflinken Leichtgewicht. Vor allem die lange Metallkette kann einen leicht zum Wahnsinn treiben.

In der letzten Ausgabe berichtete PC Games, daß Mirage an einem Kampfsportspiel namens Gladiators arbeitet. Das ist leider nicht ganz richtig: Mirage arbeitet zwar an einem Prügelspiel, der Titel lautet jedoch Theatre of Pain. Ein Konkurrent für Virtua Fighter PC?

Das alte Rom ist der Schauplatz von Theatre of Pain. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Gladiators, der sich im Kampf gegen sieben seiner Kollegen beweisen muß. Jeder Charakter verfügt über eine eigene Optik, eigene Waffen und natürlich jede Menge Special Moves. Obwohl es sich bei der uns vorliegenden Version noch um eine sehr frühe Beta handelt, läßt sich schon jetzt sagen, daß sich die Spezialschläge unkompliziert, d. h. mit wenigen Tastatur- bzw. Joypadkommandos ausführen lassen.

## Großes Schlag-Repertoire

Fußtritte und Faustschläge sind natürlich in verschiedenen Variationen vorhanden, besonders reizvoll wird Theatre of Pain jedoch durch die zahlreichen antiken Waffen: vom Schwert über Fangnetz und Pieke wird dem Spieler ein riesiges Arsenal geboten. Mit welchen Waffen man in die Schlacht zieht, ist vom ausgewählten Charakter abhängig. So kämpft Nemesis mit zwei Kurzscheren, Vulcan vertraut hingegen lieber seiner gewaltigen Streitaxt. Die Darstellung der Auseinandersetzung wirkt auf den ersten Blick eher „klassisch“, spart aber nicht mit allerlei technischen Feinheiten und Effekten. Alle Gladiatoren wurden dreidimensional gerendert und hinterlassen dadurch einen besonders

plastischen, räumlichen Eindruck. Darüber hinaus unterscheiden sich die acht Arenen nicht nur durch die Hintergrundgrafik, sondern auch durch viele animierte Details, die der Umgebung Leben einhauchen.

## Tolle Grafik auch ohne teure Hardware

Trotz ausgezeichnete Darstellung der Kämpfer und der Arenen muß man auf gelungene Animationen nicht verzichten, vor allem die Geschwindigkeit kann begeistern: für hochauflösende Grafik ist nicht unbedingt ein getunter High-End-Rechner notwendig, schon ab einem Pentium 100 läuft Theatre of Pain erstaunlich flüssig. Auch Besitzer langsamerer Maschinen werden mit diesem Spiel keine Probleme haben, schließlich läßt sich die Auflösung reduzieren. Erscheinen soll Theatre of Pain Februar oder März 1997. Bis dahin werden noch zahlreiche Beta-Tests ablaufen, um sicherzugehen, daß das Spiel den Genre-Liebhaber auch wirklich anspricht. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Oliver Menne ■

<b>RELEASE</b>	
Genre	Kampfsport
Hersteller	Mirage
<b>VERÖFFENTLICHUNG</b>	
1. Quartal 1997	

**CROSS**  
Computersysteme GmbH  
Ladenverkauf Versand

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

### Unsere Spiele des Monats:

**FIFA Soccer 97**  
 Neue Motion-Blending Technik!  
 Komplett  
 deutsch **75.-**

**Command & Conquer**  
 Alarmstufe Rot  
 Komplett  
 deutsch C & C 2.000 Levels CD  
 nur 105.- DM (I) **89.-**

**Top - Spiele auf CD ROM**

**DSA 3**  
 Schatten über Riva  
 Komplett  
 deutsch **39.-**

**Tomb Raider**  
 Creatures  
 War Wind **69.-**

Händleranfragen erwünscht !

Starline's Exhorts 2	d	1	29
Space Quest's	d	1	29
Star Trek - Final Unity	d	3	29
Strife Commander	ad	1	29
System Shock	d	1	29
Synthetic Plus	d	2	29
T.F.X.	d	2	29
Teamfight	d	4	29
Thermapark	d	8	29
Tin	d	1	29
Top Gun	ad	7	29
Ultimate Underworld F-2	ad	7	29
US Navy Fighters	d	2	29
Warhammer - Galleons Rattle	d	8	29
Werewolf versus Comanche	d	2	29
Wing Commander 3	d	2	33
Wipe Out	d	8	29

CD-Bundles

Diablo	ed	79.-	Privateer 2	79.-
Siedler 2 Mission CD	d	35.-		

GigaPack	d	2 79,-
(T.F.X. 07 2000, Heads of Master Lu/Pearl + 7 Jokers)		
Fanstock Strategic Edition	d	8 55,-
(Kaiser, Dehnen, Asensuymen, Juggend Alliance)		
Gold Games	d	7 35,-
1000 1st/2nd to the Dash 1st/2nd/3rd/4th/5th/6th/7th/8th/9th/10th		
Mega Pack 8	e/c	7 79,-
(Middle of Master Lu/Pearl General 1st/2nd/3rd/4th/5th/6th/7th/8th/9th/10th)		
Final 30 Master Lu/Pearl General 1st/2nd/3rd/4th/5th/6th/7th/8th/9th/10th		
Master Pack 4	d	1 79,-
(1st/2nd/3rd/4th/5th/6th/7th/8th/9th/10th)		

**Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop!**

je Heft nur **14,90**

**Hardware**

## Hardware

Deconstruction Derby 2*	74.-
Bleifu32	59.-
SEGA Rally*	74.-
Daytona USA*	74.-
Nascar Racing 2*	84.-

Bundesliga Manager 97 d	69.-
Grand Prix Manager 2 d	79.-
F1 Manager 96 2.0 d	74.-
Phantasmagoria 2 edi	89.-
Flightsimulator 6.0 d	94.-

Wir führen Level CD's für fast alle  
3D-Action und Strategie Spiele:  
Warcraft 2, C & C, ID-Soft, u.v.a. ab **19.-**

[illegible]

KKND - Krush, Kill and Destroy

# Der Tag danach

Völlig unvermutet überraschte uns Electronic Arts mit der Ankündigung eines Spieles, das man von dem renommierten Hersteller zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht erwartet hätte. Ein Echtzeit-Strategiespiel, ganz im Stil von Command & Conquer oder Warcraft 2, das die Features seiner Vorbilder aufgreift und in wesentlichen Punkten verbessert.

**G**enaugenommen handelt es sich bei KKND um ein Plagiat von Command & Conquer, bei dem das Programmiererteam Beam sich seine eigenen Gedanken darüber gemacht hat, wie ein würdiger Nachfolger des Kultspieles aussehen könnte. Wiederum gibt es zwei Parteien, die mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen um die Weltherrschaft streiten. Die Rolle der „Guten“ übernehmen die sogenannten Survivors, die den Dritten Weltkrieg unbeschadet überstanden haben und über herkömmliche Waffen und Fahrzeuge verfügen. Diesen stehen die Evolved gegenüber, mutierte Strahlenopfer, die sich auf bestimmten Gebieten in einem vorindustriellen Entwicklungsstand befinden. Obwohl die Evolved mit Pfeil und Bogen bewaffnet sind und mutierte Tiere als Transportmittel verwenden, sollen sie den Survivors in etwa ebenbürtig sein. Als Grundstoff für die Produktion der Gebäu-

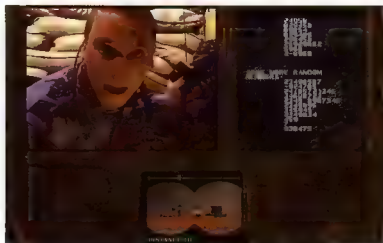


Bis zu neun Einheiten jeder Sorte können gleichzeitig in Auftrag gegeben werden. Dadurch werden allzu lange Leerlaufzeiten vermieden.

de und Militäreinheiten dient Erdöl, das mit Bohrstationen und Öltransportern aus der Erde zu den E-Works geschafft wird. Die den Tiberiumssammeln entsprechenden Öltransporter haben durch diese Konstruktion nur wenig Grund, in feindliche Basen einzudringen, selbst wenn eine Ölförderstelle ausgedient hat, begeben sie sich nicht auf eigene Faust in Feindeshand.

## Aus Forschung und Technik

KKND wird voraussichtlich aus 40 Missionen bestehen, wovon zehn dem Multiplayerbetrieb zugeordnet sind. Die restlichen Missionen teilen sich auf die zwei Parteien auf, man kann also wie bei C&C auch auf der „bösen“ Seite spielen. Bis zu sechs Spieler können gleich-

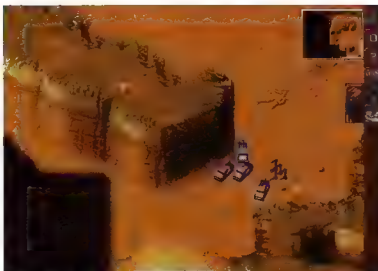


Zu Beginn einer Mission erhält man einen kurzen Überblick über die aktuelle Lage und den Sinn und Zweck des nächsten Auftrags.



Unter den Brücken können sich einige Einheiten verstecken. Bistlang sind diese aber nur für menschliche Spieler unsichtbar.

zeitig im Netzwerk gegeneinander antreten, wobei übrigens die manuelle Wahl des Technologie-Levels wegfällt: mit Hilfe einer Forschungsstation lassen sich die anderen Gebäude aufrüsten, die anschließend mehr und bessere Güter herstellen können. Man hat also die freie Wahl, ob man sein Geld für Masse oder für Klasse der eigenen Einheiten ausgibt. Durch Training kann man seine Truppen ohnehin verbessern, da sie mit jedem überstandene Kampf an Erfahrung gewinnen. Es gibt insgesamt über 50 verschiedene Einheiten, durch die Einteilung in Klassen behält man dennoch stets die Übersicht. Eine gut durchdachte Menüleiste mit fünf Untermenüs für diese Klassen sorgt für einen schnellen Zugriff auf die Produktion, ein Scrollen durch endlose Listen entfällt also. Einheiten einer Seite haben nur in den wenigsten Fällen ein entsprechendes Gegenstück auf der anderen Seite, nicht einmal die Gebäude haben gleiche Funktionen.



So ein Bollwerk ist mit etwas Geschick leicht zu durchbrechen, das sich zurückziehende Gegner ein paar Meter vorfolgt werden.

### Künstliche Intelligenz

Beam plant, den Computergegner mit einer künstlichen Intelligenz auszustatten, die ihren Namen verdient. So soll der Feind nicht nur dadurch gewinnen können, daß er zu Beginn einer Mission mit viel Bargeld und einer fertigen Basis ausgestattet ist, sondern auch bei gleicher Ausgangssituation eine faire Chance auf den Sieg hat. Selbst wenn dieses hehre Ziel nicht erreicht werden sollte, kann man auf

eine Menge Abwechslung hoffen: die zum Teil riesigen Karten bieten mit ihrem ausgeklügelten Design zahlreiche Schlupflöcher und Gelegenheiten, den Gegner in einen Hinterhalt zu locken.

### Kein Atom nach dem Dritten Weltkrieg

Vielen Spielern dürften die Hubschraubereinheiten aus C&C fehlen, die höchstwahrscheinlich nicht in KKND enthalten sein werden. Immerhin



Mutierte Krabben sind die wichtigsten „Fahrzeuge“ der Evolved. Langsam, aber sehr ausdauernd und schadenbringend.



Die Ölplattformen sind ein wichtiges strategisches Ziel, hier wird der einzige Rohstoff für Gebäude, Waffen und bewegliche Einheiten geschöpft.

finden sich die Luftangriffe wieder, d. h. Flugzeuge können von außerhalb zu einem frei wählbaren Einsatzort geschickt werden. Auf den Einsatz von Atomwaffen wird wohl aus Pietätsgründen verzichtet. KKND basiert auf einer sehr detailverliebten SVGA-Grafik, die sich schnell und ruckfrei scrollen läßt, und auch die Menüstruktur dürfte bald als neuer Standard gelten. Im Augenblick wird noch am Missionsdesign und vor allem an der Computerintelligenz gearbeitet, erst wenn KKND die Fahrzeuge vernünftig steuert und der Computergegner nicht nur durch unfairer Mittel siegen kann, könnte KKND eine ernsthafte Konkurrenz für das wenige Wochen früher erscheinende Command & Conquer 2 werden. Bereits nächsten Monats werden wir es wissen.

Harald Wagner ■



In gegnerische Gebäude kann man Saboteure einschleusen, die deren Verteidigung schwächen und sogar das Gebäude sprengen können.

**RELEASE**

Genre **Strategie**

Hersteller **Electronic Arts**

**VERÖFFENTLICHUNG**

**Dezember 1996**

# Sie leben!



Legen Sie Eier in Ihren  
Computer – per mitge-  
lieferter Diskette.



Glückwunsch – Ihr Creature ist da!



Nachwuchs!  
Sobald Ihre Creatures erwachsen  
sind, können Sie sich fortpflanzen.



...dann es lebt  
weiter in seinen  
Nachkommen!



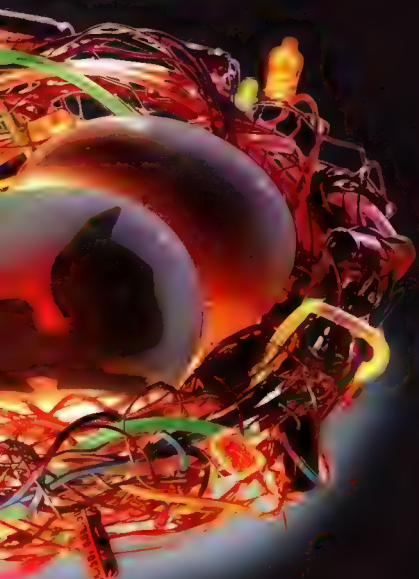
WARNUNG  
ENTHÄLT  
DIGITALE  
DNA

KAUFTIP

WARD

PLATIN

PC



Mit der neuesten Entdeckung im Bereich Künstliches Leben schaffen Sie eine virtuelle Welt in Ihrem Computer, die von faszinierenden Lebewesen, den Creatures, bevölkert wird. Das ermöglicht Ihnen die innovative Technologie CyberLife™, die in vierjähriger wissenschaftlicher Forschung von einem Team aus Biologen, Experten für künstliche Lebensformen und Informatikern entwickelt wurde. Jedes Creature ist eine Persönlichkeit mit individuell ausgeprägten Eigenschaften, Merkmalen und Erbanlagen. Wie richtige Haustiere brauchen Ihre Creatures Pflege und Zuwendung, damit sie sich voll entwickeln, vermehren und so den Fortbestand Ihrer Creatures Sippe sichern.

„CyberLife™ heißt das Stichwort, und was Millennium hier an „intelligentem“ Computerleben ins selbige ruft, stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten! Einzigartig!“

MCV 10/96

„Was Millennium hier an künstlicher Intelligenz präsentiert, führt den oft strapazierten Begriff auf einen völlig neuen Level.“

PC Action 10/96

„Ein neues Software-System realisiert zahlreiche Ideen aus der Forschungsrichtung Künstliches Leben. Wesen von erstaunlicher Komplexität entstehen, agieren und vergehen in einem gewöhnlichen Personal Computer.“

Spektrum der Wissenschaft 10/96

PC CD-ROM

MAC CD-ROM

# creatures

MILLENNIUM INTERACTIVE

CyberLife



WARNER INTERACTIVE

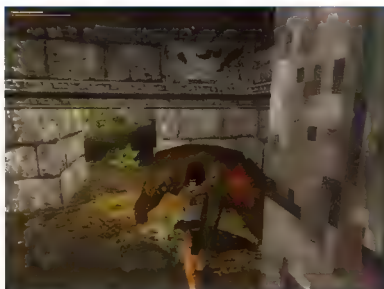
Tomb Raider

## Revolverbraut



Das Thema „Frauen und Computerspiele“ ist spätestens seit dem Auftauchen einer gewissen Petra Mauröder kein Streitfall mehr. Ganz anders verhält es sich mit „Frauen in Computerspielen“ - denn da sah es bislang noch düster aus. Stand wirklich einmal eine Frau im Mittelpunkt einer CD-ROM, so ging es in fünfundneunzig Prozent aller Fälle um deren nackte Haut. Die Heldin in Tomb Raider gehört einer ganzen anderen Kategorie an: Lara Croft ist eine Art weiblicher Indiana Jones - allerdings um ein Vielfaches besser bewaffnet.

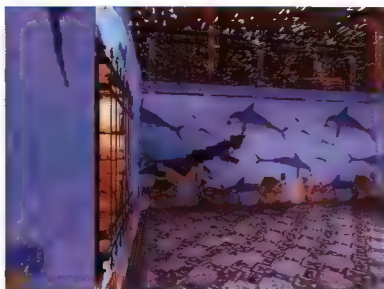
**W**er hofft, eine Frau wie diese in irgendeiner Diskothek zu treffen, kann wohl suchen, bis er schwarz wird. Wenn es sie tatsächlich geben würde, wäre der südamerikanische Dschungel vielleicht ein besserer Ort: Lara Croft, die Polygon-Heldin von Tomb Raider, hält verfallene Inkastädte, verschüttete Grabkammern und Minenfelder nämlich für bedeutend attraktivere Vergnügungsorte. Zur Vorgeschichte: Als die quirlige Hobby-Archäologin neulich mit einem drei Meter hohen Yeti im Schlepptau von einem Erholungstrip in der Himalaya-Region zurückkehrte, wurde ihr ein interessanter Auftrag offeriert: In den Grabkammern des Quaopec soll sie ein mysteriöses Artefakt aufspüren und ihrer Auftraggeberin, Jacqueline Natla, überbringen. Als Lara



Sobald ein Gegner auftaucht und der Spieler beide Waffen zieht, verfolgt Lara ihr Ziel automatisch. Ein Druck auf die STRG-Taste löst den Schuß aus.

tatsächlich ein Bruchstück des Talismans findet, kommt es zum Streit mit Miss Natla. Wie sich herausstellt, stammt der magische Gegenstand nämlich nicht etwa aus dem Mittelalter, sondern aus einer Zeitperiode viele Jahrtausende davor. Hat Lara etwa den Schlüssel zum sagenumwobenen Kontinent Atlantis gefunden? Um diese Frage zu beantworten, muß sie in den Ruinen dreier untergegangener Zivilisationen nach weiteren Anhaltspunkten forschen. Bevor die Reise durch insgesamt 15 gigantische Levels beginnen kann, steht allerdings noch ein kurzer Aufent-

halt in Laras Eigenheim an, das einem riesigen Fitneßstudio gleicht: hier wird der Spieler an die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten der Polygonfigur herangeführt. Auf Tastendruck vollführt sie gewagte Hechtsprünge, rollt sich filmreif über die Schulter ab oder hangelt sich an Klettergriffen die Wände entlang. Glaubt man, die Tastatursteuerung einigermaßen im Griff zu haben, so kann der gefährliche Teil des Abenteuers beginnen - eine



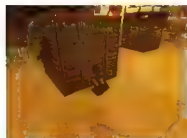
Der Balken rechts oben im Bild gibt Laras Luftvorrat an. Wenn der Sauerstoff verbraucht ist und man nicht sofort auftaucht, erstickt die Heldin.

vom Dschungel überwachte Ruinenstadt stellt den Einstiegspunkt des über 30-stündigen Gewaltmarsches dar.

### Achtung, Kamera läuft - Klappel

Wer bereits mit anderen Programmen der Gattung "3D-Action" zu tun hatte, wird sich über die ungewöhnliche Spielperspektive wundern. Anstatt das Geschehen aus dem Blickwinkel der Hauptperson zu

zeigen, entschloß sich Core Design nämlich dazu, eine virtuelle Kamera hinter Lara mitlaufen zu lassen, die ihr auf Schritt und Tritt folgt. Da Tomb Raider kein reinrassiges 3D-Actionspiel ist, sondern eine Art Genre-Mix aus Jump & Run, Shoot 'em Up und Action-Adventure, hat dies auch verständliche Gründe: nur aus der Schräg-oben-Ansicht ist es dem Benutzer möglich, die Polygonfigur exakt über die Felsplatten, Abgründe und schma-



Bestimmte Felsblöcke können verschoben werden - die Animation der Spielfigur erlebt hier Höhenflüge.



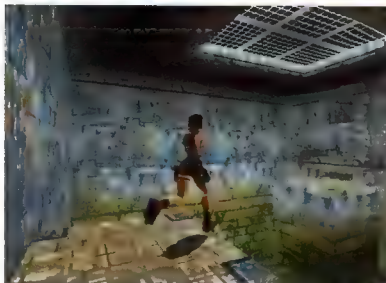
Keine Wand ist wie die andere: vor allem in den Höhlenlevels spielt die 3D-Engine ihre Trümpfe aus.



Die Idylle trügt! Der harmlos aussehende Gorilla wird sich im nächsten Moment auf Lara stürzen - höchste Zeit also, die Pistolen zu ziehen. Als kletterbegabtes Tier kann der Affe dem Spieler sogar auf Felsblöcke folgen.



nach Höhe und Ausdehnung des momentan betretenen Raums wird versucht, durch sanfte Kameraschwenks stets einen optimalen Blick auf das Spielgeschehen zu gewährleisten. Auch wenn das nicht immer klappt - etwa wenn Lara mit dem Rücken zu einer hohen Säule steht - hat sich dieses System im Test relativ gut bewährt. Sollte trotzdem einmal die Übersicht fehlen, so gewährt ein Druck auf die „0“-Taste den totalen Durchblick. Mittels der Cursortasten kontrolliert man dann Laras Kopfbewegungen und kann frei nach oben, nach unten oder zur Seite schauen. Ein anderer Vorteil der Rückenansicht ist der freie Blick auf die eindrucksvoll animierte Spielfigur. Alle Moves (insgesamt über 20 verschiedene Animationssequenzen) wirken dermaßen realistisch und natürlich, daß man fast glauben könnte, einen gefilmten und anschließend überpinselten Stuntman zu beobachten.



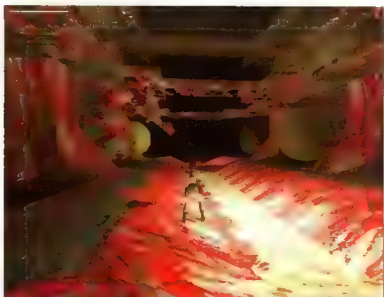
**3D-Action oder Plattform-Game?**  
In Räumen wie diesem läßt sich die Grundsatzfrage gar nicht so leicht beantworten. Tatsächlich gibt es viele Stellen, die nur mit perfekter Tastenbeherrschung und dem richtigen Timing zu bewältigen sind.

len Grate zu dirigieren, die im Spielverlauf noch häufiger vorkommen als irgendwelche mobilen Gegner. Wo bei anderen Programmen die besagte virtuelle Kamera in einem bestimmten Abstand von der Spielfigur befestigt ist, geht das neu entwickelte „Cinematic Camera System“ sogar noch weiter: Je

Wenn man zu sorglos auf engen Säulen herumspaziert, fällt Lara schnell in einen Abgrund. An solchen Stellen sollte der Schleich-Modus aktiviert werden.



Dank der einzigartigen Kameraführung sieht man auch Gegner, die sich von hinten anschleichen. Leider wird die Spielfigur dadurch oft genug verdeckt.

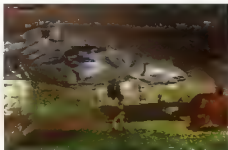


Der Mythos von Atlantis regte die Designer zu architektonischen Höchstleistungen an. Die phantasievollsten Räume trifft man in den letzten Levels.

## Archäologische Zeitreise

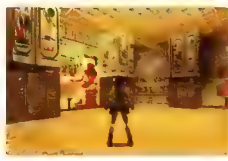
Auf ihrem Fußmarsch durch die 15 Levels besucht Lara gigantische Bauwerke verschiedener untergegangener Zivilisationen. In mühsamer Handarbeit mußten die Grafiker antike Säulen, Hängebrücken und

hundert weitere, zeittypischer Baustilelemente zusammenschustern. Das Ergebnis sind vier „Welten“, die so lebensecht wirken, wie in keinem Spiel zuvor.



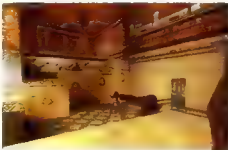
### Vilcabamba

Versteckt im peruanischen Regenwald liegen die Ruinen einer untergegangenen Inka-Zivilisation. In Vilcabamba trifft Lara auf Wölfe, Bären, Fledermäuse, Riesenechsen und andere Untiere.



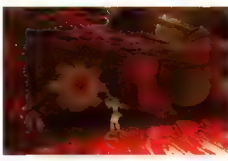
### Ägypten

Jahrhundertlang sind die Pyramiden des ägyptischen Szenarios nicht mehr betreten worden. Um die Sphinx zu finden, muß man Pumas, Alligatoren und mystische Gestalten besiegen.



### Labyrinth

Das Goldene Zeitalter der griechisch-römischen Zeilepoche spiegelt sich in den hohen Säulenbauten der Labyrinth-Welt. Lara begegnet hier unter anderem Löwen, Krokodilen und Affen.



### Atlantis

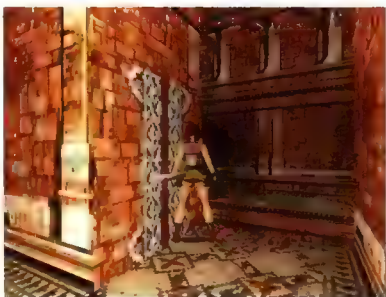
Hier haben die Designer ihre Phantasien voll ausleben können. Da Atlantis bekanntlich nie existiert hat, bergen diese Pyramiden-Bauten auch für besessene Archäologen viele Überraschungen.

Levelaufbau mit seinen versteckten Fallen und immensen Höhenunterschieden die eigentliche Herausforderung dar. Nur für Spieler, die den Umgang mit allen akrobatischen Moves gut beherrschen, stellen die gigantisch großen Levels keine Sackgassen dar. Oft genug sind schmale Kanten, treppenartig angeordnete Felsformationen oder kleine Schlupflöcher im Stein die einzige Möglichkeit, den nächsten Raum zu erreichen. Als nicht minder trickreich erweisen sich Geheimtüren, die nur durch das Betätigen bestimmter Wandschalter zu öffnen sind, morsche Plattformen, die bei zu starker Belastung unter der Heldin zusammenbrechen, oder riesige Granitkugeln, die - einmal losgelassen - alles niederwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt. Das Repertoire an derartigen Hinterhältigkeiten ist groß: von riesigen Steinhämmern, Damokles-Schwertern und Giftpfeilen bis hin zu wassergefüllten Gängen, deren Länge exakt auf Laras Atemluft-Vorrat abgestimmt wurde, ist alles dabei, was eine Gänsehaut erzeugt. Was

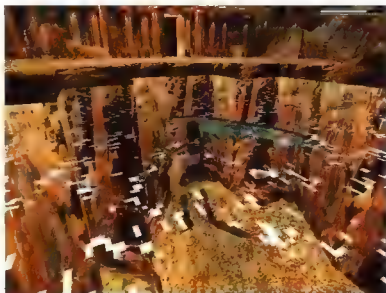
speziell die Grafikfans freuen wird: all diese Grausamkeiten wurden in eine 3D-Engine verpackt, die in puncto Schnelligkeit und Detailreichtum objektiv von keinem momentan erhältlichen Spiel übertroffen wird. Weniger schön sind freilich die gelegentlichen Darstellungsfehler, denen wir einen Extrakosten auf diesen Seiten gewidmet haben.

### Der Sprung in die Löwengrube

Im Gegensatz zu anderen 3D-Actionspielen sind einfache, senkrechte Wände eine echte Seltenheit. Und obwohl die zahlreichen Felsvorsprünge, Klettergriffe und Abgründe eine echte Zierde sind, sind sie keineswegs nur Verzierung. Eigentlich ist fast jeder hochgelegene Felsvorsprung für das Weiterkommen irgendwie wichtig - selbst wenn er den Designern nur als Ablageplatz für die spärlich verstreuten Verbandskästen oder Zusatzmagazine dient. Die Leistungsfähigkeit ihrer Grafik-Engine wurde von den Programmierern auch nach allen Regeln



Ein typischer Wandschalter - wenn er umgelegt wird, öffnet ein versteckter Mechanismus eine Tür oder ein Gitter an anderer Stelle im Level.



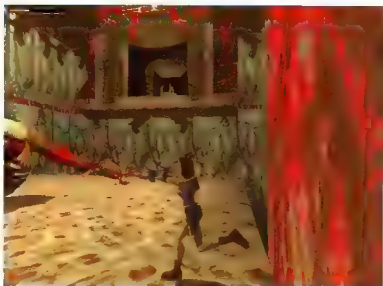
Da Lara ihre Pistolen im Wasser nicht benutzen kann, sollte sie schnellstmöglich zurück ans Ufer schwimmen. Ansonsten hat sie hier keine Chance.

## Grafik-Bugs



Zu unserem Glück sind den Designern wenigstens in einigen Routinen der Grafik-Engine ein paar Patzer passiert – denn wo hätten wir sonst den Hebel der Kritik ansetzen sollen? Um es gleich vorwegzunehmen:

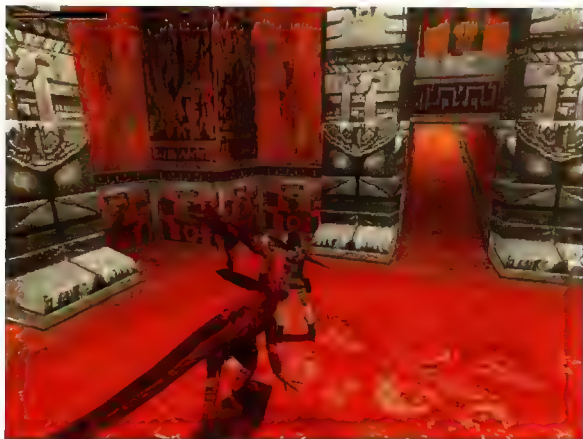
die gelegentlichen Darstellungsfehler an den Felswänden sehen zwar nicht schön aus, beeinflussen die Spielbarkeit aber in keiner Weise. Aufgrund der großen Zahl gleichzeitig angezeigter Texturen kommt es in Tomb Raider regelmäßig vor, daß einige von ihnen nicht korrekt wiedergegeben werden oder ganz fehlen. Der Effekt ist, daß Lara an einigen Türen und Wänden teilweise im Fels „verschwindet“ oder scheinbar im leeren schwebt, wo sie auf einer Plattform stehen sollte. Noch seltener als die vorgenannten Fälle sind Spielsituationen, in denen beispielsweise Verbandskästen durch Felswände hindurchscheinen. Da solche Darstellungsfehler – auch Z-Buffering-Fehler genannt – durch Ergebnisrundungen in die 3D-Routinen bedingt sind, ist mit einer Behebung durch einen Bugfix auch nicht zu rechnen. Der Rechenaufwand würde bei einer „genaueren“ Kalkulation der Polygonkoordinaten nämlich so extrem ansteigen, daß die Grafik dadurch unspielbar langsam werden würde.



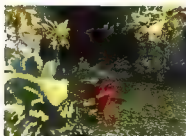
Besonders eindrucksvolle Szenen ergeben sich, wenn Lara während des Laufens ihre Waffen zieht. Schließen kann sie sogar imitten eines Sprungs.

der Kunst ausgenutzt – im Grunde genommen sieht kein Raum in Tomb Raider aus wie der andere. Die vielen Ideen, die in das Level-Design einfließen, passen thematisch gut in die vier übergeordneten

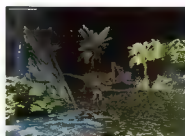
Schauplätze: Während in der Inka-Welt tosende Wasserfälle und zerstörte Hängebrücken den Weg versperren, findet man in der griechisch-römischen Katakomben-Landschaft riesige, verlassene Arenen, Löwengruben und Verweise auf Figuren der damaligen Mythologie (Damokles, Atlas usw.). Typisch orientalische Züge trägt die Grafik anschließend in der altägyptischen Welt, wo das Schieben oder Ziehen von Felsblöcken sowie das Umlegen von Schaltern eine Schlüsselrolle einnimmt. Bei der Darstellung der inneren Räume von Atlantis mußten die Designer ihre Phantasie schließlich gar nicht mehr zügelnd: hier tauchen surrealistische Fallenkonstruktionen und die eingangs erwähnten Fabelwesen (z. B. superstarke Minotauren) auf. Bevor man sich mit solchen Endgegnern herumschlagen muß, geht es in den ersten Leveln (Inka-Welt) aber noch relativ behutsam zur Sache. Vereinzelt auftauchende Wolfsrudel, Bären und Fledermäuse lassen dem Spieler genug Zeit, sich an die beiden Pistolen zu gewöhnen, die Lara nach einem Druck auf die Leertaste zieht. Apropos „Bewaffnung“: um den Schwierigkeitsgrad nicht grundlos in schwindelerregende



In der Abgeschiedenheit des Dschungels von Yikabamba konnten auch urzeitliche Riesenechsen überleben.



Guten Appetit! Die Sourier sind dumm – dafür aber hungrig und flink.



Jump & Run: Mit wenigen Schüssen läßt sich ein T-Rex nicht erledigen.

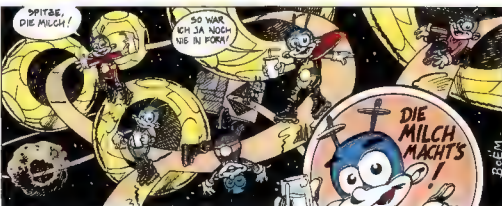
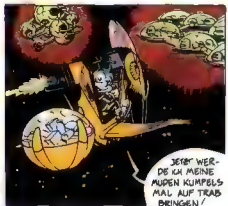
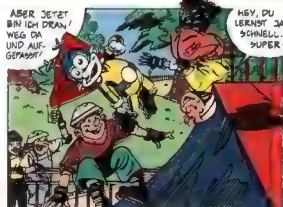
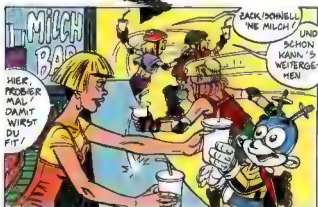
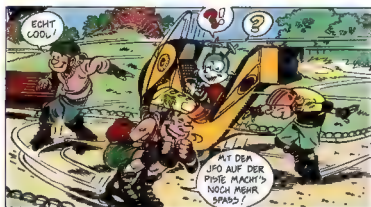


Als amphibische Lebensform trifft man Krokodile auch im Trockenen.

DER NEUE  
TREND



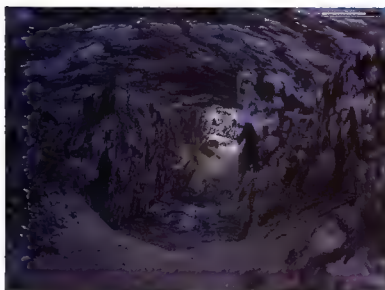
# MILLIMAX



Eine Anzeige der CMA Central Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH Bonn



FINANZIERT AUS MITTELN DER  
EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT  
(Verordnung (EG) Nr. 3582/93)



Unter Wasser erwarten den Spieler oft zeitkritische Stellen. Hier muß ein Schalter umgelegt werden, bevor der knappe Sauerstoff ausgeht.

de Höhen zu treiben, verpaßt man Lara einen nie zur Neige gehenden Munitionsvorrat. Das gilt zumindest für die Pistolen - alle anderen Waffen (Schrotflinte, Uzi etc.) benötigen „konventionelle“ Munition, die vorwiegend in den Secret Areas zu finden ist. Da der Spieler während der Kämpfe schon mit Sprüngen ([ALT-GR]+Cursortasten) und anderen Ausweichbewegungen (Schulterrollen, Sidestep usw.) beschäftigt ist, wird ihm das Zielen erspart: sobald der Kampfmodus aktiviert ist (Leertaste), verfolgt Lara ihr Ziel vollautomatisch. Obwohl der Gedanke, wilde Tiere zu erschießen, für den typischen 3D-Action-Spieler vielleicht nicht gerade verlockend

sein mag, kommt der Verzicht auf allzu „menschliche“ Gegner dem Spielspaß nur entgegen: Jedes wilde Tier hat spezielle Fähigkeiten und Angriffstaktiken, auf die Lara sich von Level zu Level neu einstellen muß.

## Intelligente, dreidimensionale Gegner

Wölfe beispielsweise greifen bevorzugt im Rudel an und ziehen sich bei Gefahr um einige Meter vom Spieler zurück. Urzeitliche Tyrannosaurier rennen völlig kopflos auf Lara zu, während die Gorrillas - mit einer relativ hohen Computer-KI - ihr sogar auf Felsvorsprünge folgen. Genau wie die Hauptfigur sind alle

## Statement

Der Versuch, dieses Spiel mit anderen modernen Vertretern des 3D-Action-Genres zu vergleichen, kommt einer Quadratur des Kreises nahe: Von gelegentlichen Clipping-Fehlern abgesehen, besitzt Tomb Raider zwar alle technischen Vorzüge, die man von einem bekannten id-Spiel gewohnt ist. Allerdings setzt Tomb Raider die Maßstäbe in fast allen Belangen ein Stückchen höher. Die klug durchdachte Tastatursteuerung mit ihren vielen Kombinationsmöglichkeiten geht dem Spieler sofort in Fleisch und Blut über - und trotzdem fragt man sich im zehnten oder elften Level immer noch, welcher akrobatische Move an dieser und jener Stelle wohl der angebrachteste sei. Hinzu kommt die phantasievolle Levelgestaltung, die an manchen Stellen bis auf den Zentimeter auf Laras Bewegungsfähigkeiten angepaßt wurde. Unfaire Stellen, wie zeitkritische Jump & Run-Einlagen oder unsichtbare Todesfallen, halten sich in Grenzen - an vielen Stellen hat der Spieler sogar drei oder mehr Möglichkeiten, schwierige Passagen auf seine eigene Art zu lösen. Beachtlich ist der Spannungsbogen, der eigentlich an keiner Stelle des Spiels abreißt. Kein simples Geballer, sondern eine geniale Mischung aus Action, Plattform-Game und einer Prise Adventure. Meiner Meinung nach ist Tomb Raider das innovativste Actionspiel des Jahres!



Bestien als echte 3D-Figuren aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt, was sie genauso realistisch aussehen läßt wie die Gegner aus id-Software vor kurzem indizierten Spiel. Auf die Hardware-Anforderungen muß dies allerdings auch übertragen werden: ein Pentium-Rechner mit 100 MHz ist die Mindestanforderung, falls man im SVGA-Modus (niedrige Detailstufe) einigermaßen flüssig spielen will. Weniger spektakulär als die Grafik ist die Soundunterstützung: die im Hauptmenü eingespielte Orchestermusik wird im Spiel leider nicht fortgeführt. Lediglich einige sze-

nariotypische Geräuscheffekte (tosender Wasserfall, Dschungelvögel usw.) untermauern Laras Laufgeräusche. Im Gegensatz zur SEGA-Saturn-Version, die wir parallel zum diese Test ebenfalls unter die Lupe genommen haben, ist man bei Tomb Raider PC nicht auf einige, wenige Save-Kristalle - also Stationen, an denen das Spiel gespeichert werden kann - beschränkt. Da man in brenzlichen Situationen sofort per Hotkey abspeichern kann, ist der Schwierigkeitsgrad etwas humaner als auf den 32 Bit-Konsolen.

Thomas Borovskis ■



Auf Kämpfe sollte man sich unter Wasser nicht einlassen. Falls plötzlich Tiere auftauchen, sollte man diese vom Ufer aus bekämpfen.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOMWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HB 2 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio
REQUIRED	
Pentium 60, 8 MB RAM, Local-Bus-SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Action	
Grafik	90%
Handlung	58%
Spielspaß	90%
Spiel	
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design/Eidos
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

# SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre.“

**PC ACTION 11/96**

„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!“

**PC JOKER 11/96**

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei.“

**PC PLAYER 12/96**

„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse.“

**PC SPIEL 12/96**

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound.“

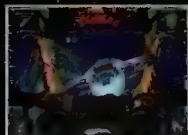
**Entertainment MARKT 15/96**

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau.“

**PC XTREME 12/96**

SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrund-story von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.“

**PC GAMES 12/96**



Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!



Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!



Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!



Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechtschiffen!



# PROBLEME UM SIE

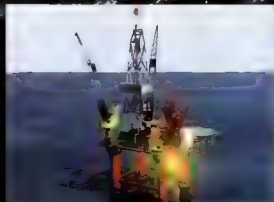
Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch



Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

# SIND DA, ZU BESEITIGEN!!



X: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

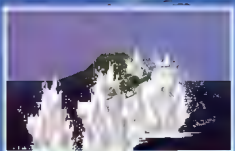
TARGET COO:1

E85,398/

N122,211



HASBRO  
Interactive



Das Hexagon Kartell

# Im Namen der Freiheit

An der Front der Hubschrauber-Simulationen kehrt so langsam wieder Ruhe ein. Apache Longbow machte vor über einem Jahr den Anfang, Hind und AH-64D Longbow folgten kurze Zeit später. Das deutsche Unternehmen Ascaron möchte aber nun mit Das Hexagon-Kartell zeigen, daß Grafik und Gameplay nicht mehr Domänen amerikanischer Spieleschmieden sind.

Im Jahr 2001 haben die weitgehend unabhängig voneinander arbeitenden Mafia-Organisationen begriffen, daß Einigkeit stark macht. Die sechs größten Organisationen (darunter Vertreter aus Italien, Südamerika und Rußland) schlossen nach kurzen Verhandlungen ein Abkommen, das sowohl die Drogenproduktion als auch den Waffenhandel unter eine gemeinsame Kontrolle stellt, um so die Reibungsverluste zu minimieren. Daraufhin dauerte es über drei Jahre, bis alle Nationen begriffen, daß sich hier ein starker Gegner gebildet hat, der nur gemeinsam bekämpft werden kann. Die multinationale Truppe United Navy unter Aufsicht des Welt-sicherheitsrats wird gegründet; die Basis ist der umgebaute Hubschrauberträger Mustang mit Heimathafen im amerikanischen Bundesstaat Maine. Der Spieler nimmt als Hawk an der Story teil: ein geheimnisvoller Charakter mit zahllosen Namen und einer gefälschten Personalakte. Dadurch steht man bei seinen Vorge-setzen nicht besonders hoch im Kurs, aber immerhin bekommt man

von der United Navy die Gelegenheit, sich im Kampf zu rehabilitieren.

## Erfolgsabhängiger Spielverlauf

Ascaron hat auf eine lineare Storyline verzichtet: von den über 50 enthaltenen Missionen wird man also bestenfalls 40 zu Gesicht bekommen. Jedem der fünf Szenarien wurde eine eigene kleine Geschichte mit offenen Ausgängen verpaßt, so daß man sich als Spieler in das Geschehen einbezogen fühlt. Beispiel: man muß einen abgeschossenen Hubschrauberpiloten suchen, und im Erfolgsfall erzählt dieser dann von einer Radaranlage, die in der nächsten Mission zerstört werden muß. Kann man den Piloten nicht finden, so wird dieser vom Kartell gefangengenommen und muß erst einmal befreit werden. Anschließend muß in großer Eile ein feindlicher Nachschubkonvoi daran gehindert werden, sein Ziel zu erreichen: da die Radaranlage aber noch intakt ist, ist die feindliche Gegenwehr weiterhin sehr effektiv.

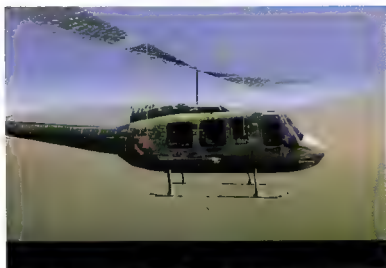
Es gibt zwar immer die Möglichkeit, eine Mission ein weiteres Mal zu fliegen. Durch die

offene Story ist es aber nur selten notwendig, sich an einer einzelnen Mission festzubeißen, bis man diese erfolgreich abgeschlossen hat. Wer allerdings auf schnelle Beförderungen, Orden und Punkte Wert legt, sollte versuchen, jede Mission durch taktische Planung und Beachtung der zahlreichen Kontrollelemente erfolgreich abzuschließen. Das Hexagon-Kartell verlangt vom Spieler mehr als nur geschicktes Anschleichen, Ziele bekämpfen und zurückziehen: durch ein aufwendiges Missionsdesign wurden solche Motivationskiller verhindert.

## Vielfalt durch Reduzitätsnähe

Da gibt es zum Beispiel die schon erwähnten Suchmissionen, bei denen man durch Funksprüche Hinweise auf den Zielort erhält. Darüber hinaus gibt es Rettungsmissionen, in denen Personen aus einem Gefängnis oder einem Brunnenschacht befreit werden müssen. An anderer Stelle muß ein Lager mit Waffen ausgerüstet werden, also fliegt man zwischen Lager und Basisschiff hin und her und versucht, möglichst viele der am Hubschrauber hängenden Kisten





Detailverliebt: sogar einzelne Patronenhülsen sind bei diesem Hubschrauber-typ zu erkennen. Freie Rechenleistung wird allerdings vorausgesetzt.



Über einem arabischen Dorf ist man nicht immer alleine im Luftraum. Mit der Erfüllung einer Mission hat dieses seltsame Zusammentreffen nichts zu tun.

heil abzuliefern. Auch Feind-aufklärung (ganz ohne Einsatz der Bordwaffen!) und echter Dogfight (Kampf Helikopter gegen Helikopter) fehlen nicht im umfangreichen Repertoire, das Ascaron dem Spiel spendiert hat. Um die Missionen nicht völlig aus der Luft greifen zu müssen, hat man sich die Zusammenarbeit mit Rainer Wilke, einem Fluglehrer an der Heereswaffenschule, gesichert. Durch seine langjährige Erfahrung als Hubschrauberpilot, Lehrer und Kunstflieger konnten die Missionen sehr realitätsnah gestaltet werden.

## Pädagogisch wertvoll

Auch das von einem Studenten implementierte physikalische Modell, das den einzelnen Hubschraubertypen zugrunde liegt, wurde so durch einen Praktiker erprobt. Mit dem Wissen im Hinterkopf, daß der Erfolg in den einzelnen Missionen den Spielverlauf beeinflußt und die Aufträge denen eines echten Kampfpiloten entsprechen können, kann Das Hexagon-Kartell lange Zeit vor den Bildschirm fesseln. Obwohl eine Simulation in erster Linie simulieren und erst danach Spielspaß vermitteln will, hat es Ascaron verstanden, durch die abwechslungsreich und

spannend gestalteten Missionen dem Spieler eine dauerhafte Motivation zu bieten.

## Etwas für jeden Geschmack

Um den bisher üblichen Spagat zwischen Spielspaß und Realismus zu vermeiden, läßt sich der Realitätsgrad den eigenen

fliegerischen Fähigkeiten und der vorhandenen Hardware stufenlos anpassen. Wer alle Möglichkeiten des Fluggeräts ausnutzen möchte, erkaufte sich dies durch ein instabileres Flugverhalten. Wem Novalogics Comanche gerade noch einfach genug erschien, kann sich aber auch eine solche Konfigu-

ration einrichten. Zwei Joysticks sollte man sich durchaus gönnen, um den Hubschrauber unter Kontrolle zu halten; die ebenfalls unterstützten Pedale sind hingegen Luxus und nur echten Freaks anzuraten. Schon nach wenigen Stunden beherrscht man sein Fluggerät so weit, daß man sich an die

## Flugschule

Da man mit dem Berater Rainer Wilke ohnehin schon einen Fluglehrer an der Hand hatte, lag es nahe, den in das Spiel integrierten Lernmodus den echten Gegebenheiten der militärischen Hubschrauber-Schulung anzupassen. Mit Wilkes beruhigender Stimme im Funkgerät wird man durch die einzelnen Lektionen geführt, die sich nur ganz am Anfang mit den Grundlagen des Fliegens beschäftigen. Bereits in der dritten Lektion lernt man die Notlandung, bald darauf den Blindflug und

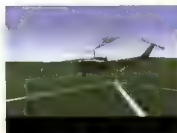
den Transport von hängenden Lasten. Spätestens das Training der Personenrettung verlangt ein gutes Gefühl für das Verhalten des Helikopters, da ein zermalter Kamerad die Stimmung des Lehrers merklich sinken läßt. Das gesamte Trainingsgelände inklusive Hindernisparcours und Schießstand wurde realitätsnah gestaltet, da hupen einem die Kameraden in ihren Jeeps schon einmal aufmunternd zu, wenn man in drei Metern Höhe über deren Köpfe hinwegstreift.



Rainer Wilke hat ein anspruchsvolles Trainingsprogramm zusammengestellt. Nur der kleinste Teil beschäftigt sich mit dem blanken Flug.



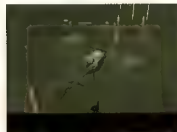
Für den Instrumentenflug wird das Cockpitfenster abgedunkelt.



Schon das Schweben über einem Punkt ist erstaunlich schwierig.



Die Personenrettung gehört zu den anspruchsvollsten Aufgaben.



Eine schwingende Tonne muß durch den Stangenwald gelotst werden.

**Reebok** 

CLASSIC

# REEBOK CLASSIC ICE

Nur bei  
**Foot Locker**



**Foot Locker.**



u.a. in: Berlin, Frankfurt, Hamburg, Köln, München, Stuttgart



Mit der VGA-Auflösung haben selbst schwachbrüstige Rechner keinerlei Probleme, trotz vieler Objekte hohe Frameraten zu berechnen.

ersten Missionen wagen kann. Wer für den Pilotenschein trainiert, sollte mit einigen Tagen rechnen (in der einfachsten Einstellung reichen dafür fünf Minuten). Auch der Actiongehalt ist nicht streng vorgegeben: wer lieber schießt als zielt, kann sich die Landschaft mit vielen schlecht zielenden Gegnern übersäen lassen, Simulationspuristen dürften lieber gegen einzelne gut ausgerüstete Gegner antreten.

## Hohe Übersichtlichkeit

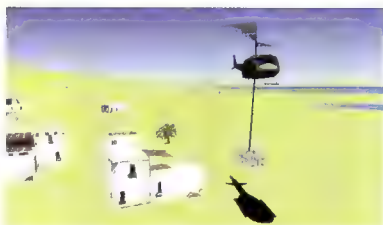
Mußte man sich bisher zwischen dem sogenannten Virtual Cockpit (einem funktionsuntüchtigen Cockpit, das eine Sicht nach allen Richtungen gestattet) und der strengen Sicht nach vorne entscheiden, so kann man bei Das Hexagon-Kartell die Sicht den Flugbewegungen folgen lassen. Fliegt man beispielsweise nach rechts und drückt die Nase des Hubschraubers nach unten, wird der Blick nach rechts unten gelenkt - das Cockpit bleibt dabei voll funktionsfähig. Der Sinn des ganzen liegt in einem deutlich vergrößerten Gesichtsfeld: unerwartet auftauchende Objekte lassen sich so rechtzeitig erkennen und Gegner länger im Blickfeld behalten. Das virtuelle Cockpit, das der Blickrichtung völlige Bewegungsfreiheit ermöglicht, bleibt der head-tracking-fähigen 3D-Brille Forte VFX-1 vorenthalten.

## Keine ungenutzte Rechenzeit

Das größte Manko aller bisherigen Hubschrauber-Simulationen sind die flachen, karg bewachsenen Landschaften, die keinerlei Tiefeninformation vermitteln. Da man so ständig gegen kaum sichtbare Berge prallt und dabei nicht einmal optisch etwas geboten bekommt, ist der Frustrationsfaktor recht hoch. Bei Hexagon-Kartell werden hingegen die Höhenunterschiede durch verschiedene Farben dargestellt. Die Landschaften sind außerdem mit Bäumen übersät, in den Tälern liegen vereinzelt Dörfer, auf den Straßen fahren Busse und LKW und der Himmel wird mit Verkehrsflugzeugen oder chinesischen Flugdrachen bevölkert. Die Zahl dieser



In einzelnen Missionen führt man eine ganze Staffel an. Per Funk kann man bequem jedem einzelnen einen gesonderten Auftrag geben.



Zugunsten der folgenden Missionen sollte man bei Waffentransporten sehr vorsichtig vorgehen. Nur die MG-Munition ist stets vorhanden.

Details hängt von der zur Verfügung stehenden Rechenleistung ab: pfeilt der Rechner ohnehin aus dem letzten Loch, wird man kaum etwas zu sehen bekommen. Ein Pentium 100 liefert bereits sehr ansprechende Bilder, auf einem Pentium 133 dürften dann alle verfügbaren Grafiken zu sehen sein.

Harald Wagner ■

## Statement

Wer hätte gedacht, daß ein kleines deutsches Softwarehaus Branchenriesen wie Origin oder Digital Integration das Wasser reichen kann. Nicht nur die für eine Hubschrauber-Simulation revolutionäre Grafik und die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten lassen Das Hexagon-Kartell aus der kleinen Masse der Simulationen herausragen, vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign macht das Spiel zu einem echten Erlebnis. Zwar dürfte einigen Spielern ein Missions-Editor fehlen, die über 50 vorhandenen Missionen sind jedoch auch nach wiederholtem Spielen anspruchsvoll und spannend.

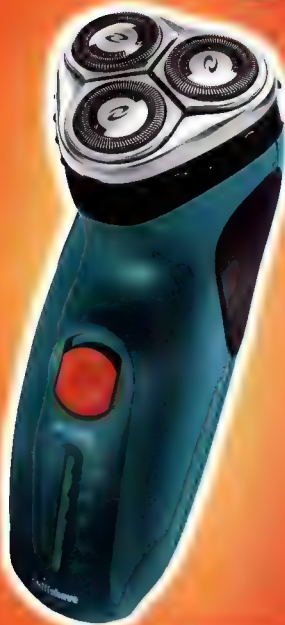


SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	616A / Maus
OS-WIN 3.11	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 32 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio
REQUIRED	
4850X2/66, 8 MB RAM	Doublespeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM	Doublespeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
8 Spieler Im Netzwerk	

RANKING	
Simulation	
Grafik	88%
Handling	77%
Handlung	85%
Spielspaß	
	91%
Spiel	
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 89,-
Release	November 96

**Philishave**

**Du** trägst doch  
auch nicht  
irgend-  
eine **Jeans**...



**NEU**



**33 zeitgemäße Zeitanzeiger!**



Anrufen. Antworten. Gewinnen.  
Teilnahmeschluß für die Verlosung: 31.12.1996.  
Hotline 01 80/5 35 67 67

**Philishave Reflex Action**

Ein Rasierer muß gründlich sein. Gut.  
Er muß sanft zur Haut sein. Auch gut.  
Und sich flexibel anpassen. Sehr gut -  
schließlich ist nicht jedes Gesicht gleich.  
Und wenn er dazu noch gut aussieht

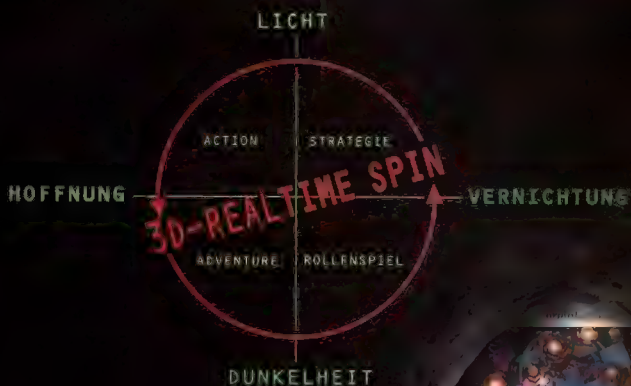
*Let's make things better.*



**PHILIPS**

# PROJECT PARADISE

In der Finsternis einer apokalyptischen Zukunft  
lauert das tödlichste aller Geheimnisse...



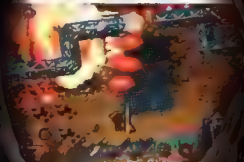
Betreten Sie ein neues



Ikarion Software GmbH  
Bahnhofstr. 18-20 · D-52064 Aachen  
Tel. 0241-470 150 / Fax 0241-470 19 25  
Internet: <http://www.ikarion.com>  
E-Mail: [info@ikarion.com](mailto:info@ikarion.com)

PROJEKT PARADISE: Ikarion Software GmbH, Aachen, 1999

vereinfachen und trotzdem  
andere Spiele taugen. Kein Wunder,



...mehr als ein Spiel  
der Warner sind

...dark  
...ing die



...ubregel, Das

Universum

Man kann's auch übertreiben: Wenn Sie jedes geglückte Einpark-Manöver mit einem euphorischen „Sektor unter Kontrolle!“ kommentieren oder Ihren Chef morgens mit „Ready and waiting!“ begrüßen, nimmt die Leidenschaft für Echtzeit-Strategiespiele bereits bedenkliche Formen an. Doch selbst wer noch so große Sympathien für GDIs, NODs, Orcs oder Commander Zod empfindet, wird zugeben müssen: C&C und Konsorten können niemals das bieten, was Civilization 2, Steel Panthers und Master of Orion 2 ausmacht – nämlich strategischen Tiefgang und die nötige Muße, selbst langfristige Maßnahmen bis ins Detail zu planen. Mit M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) legt Interplay ein Programm vor, das den kunstvollen Spagat zwischen beiden Welten hinkriegt.



M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration

## M.A.X. imale Kraft voraus

Daran hat auch Alarmstufe Rot nichts geändert: Der Schlüssel zum Erfolg bei einer C&C-Mission besteht immer noch in dem Wissen „Wann greift der Gegner wo mit welchen Einheiten an?“. Der Schwierigkeitsgrad hängt also grundsätzlich von vorprogrammierten „Einsatzplänen“ ab, die Punkt für Punkt abgearbeitet werden und dem Spieler die Illusion eines „intelligenten“ Gegners vorgaukeln. Da macht WarCraft 2 keine Ausnahme. Z war vor wenigen Monaten eines der ersten Spie-

le dieser Art, bei denen der Computer auch mal auf den Spieler reagierte und nicht nur umgekehrt.

### Altbewährt und doch ganz neu

Noch einen Schritt weiter geht jetzt M.A.X., das bislang im allgemeinen Rummel um das neue Westwood-Meisterwerk etwas untergegangen ist. Zu Unrecht, wie unsere intensive Testphase mit dem aktuellen Projekt von Spiele-Allrounder Ali Atabek (u. a. Castles 1+2,

Magic Candle, Siege, Virtual Pool, Cyberia) gezeigt hat. Strenggenommen ist M.A.X. ein ganz normales Weltraumkolonisations-Strategiespiel auf Rundenbasis. Acht irdische Clans mit unterschiedlichen Talenten suchen nach geeigneten Planeten, um sich dort niederzulassen. Das Ganze bleibt nur so lange einigermaßen friedlich, wie sich die Gruppen nicht in die Quere kommen – und das passiert auf den meisten Landkarten recht schnell. Wie muß man sich nun eine M.A.X.-Partie vorstellen? Auf

dem Startbildschirm wählen Sie eine Mission und stellen ein, nach wie vielen Runden das Spiel beendet sein soll und wie viele Sekunden solch eine Runde dauert. Innerhalb eines Durchgangs wird in Echtzeit gezogen; Ihre Möglichkeiten sind dabei lediglich durch die traditionellen Aktionspunkte der Fahrzeuge eingeschränkt. Wenn Sie auf „End Turn“ klicken, reduzieren Sie damit augenblicklich die verbleibende Zeit für Ihren Kontrahenten. Auch dieser Faktor wird im Vorfeld definiert, kann aber

während des laufenden Spiels geändert werden. Wer auf den Echtzeit-Thrill verzichten will, beschränkt M.A.X. kurzerhand auf rundenweises Agieren oder hebt das zeitliche Limit vollends auf. Die Aktionen laufen dadurch wesentlich gemüthlicher ab. Als Spielziel können Sie wählen zwischen dem Erreichen einer bestimmten Punktzahl (die sich durch den Bau der „Eco-Spheres“ ergibt) und dem Ablauf der festgelegten Rundenzahl.

## Die Siedler

Ein durchschnittlicher Stützpunkt setzt sich aus Dutzenden von Gebäuden zusammen, die miteinander verbunden sein müssen – notfalls durch sogenannte „Connectors“, die den Transport von Rohstoffen, Gold und Öl sicherstellen. In Fabriken entstehen insgesamt 30 verschiedene Luft-, See- und Landeinheiten, die entweder



So sieht eine Basis im fortgeschrittenen Zustand aus. Gut erkennbar sind die „Connectoren“, die sämtliche Teile eines Stützpunkts miteinander verbinden.

zur Verteidigung Ihres Gebiets, dem Transport diverser Güter oder der Vorbereitung einer Offensive dienen. Feuerrate, Reichweite, Panzerung, Geschwindigkeit und ähnliche Werte bestimmen die Leistungsfähigkeit einer Unit; je besser, desto länger dauert die



Rohstoffe, Öl und Gold sind die Grundlagen jeder Festung.

Herstellung. Im Notfall lässt sich die Produktion durch zusätzliche Rohstoffe wirkungsvoll pushen – vorausgesetzt, in Ihren

Depots lagern die richtigen Materialien. Die beschaffen Sie sich wiederum durch Bergwerke, mit denen Sie die Grundlagen Ihres Imperiums zutagefördern: Rohstoffe für den Bau von Anlagen, Gold zur Finanzierung von Upgrades und Öl zum Betrieb der Kraftwerke.

## Informations-Zeitalter

Man kann M.A.X. alles mögliche vorhalten (z. B. daß die SVGA-Grafik lediglich den Tatbestand der Zweckmäßigkeit erfüllt), aber zumindest ein Feature ist über jeden Zweifel erhaben: Das durchdachte Interface. Die Landkarte darf fast stufenlos gezoomt werden, und zu jeder Einheit bzw. jedem Gebäude werden nur genau die Informationen eingeblendet, die Sie wirklich haben wollen: Reichweite der Waffen, Schaden, Munition, Bezeichnung usw.. Der Report-Bild-

## Land-Einheiten



**Infiltrator**  
Dieser „Saboteur“ macht gegnerische Einheiten funktionsuntüchtig oder stiehlt sie.



**Infantry**  
Menschlicher Soldat, der mit einer Panzerfaust bewaffnet ist.



**Constructor**  
Baut größere Anlagen, z. B. Bergwerke und Fabriken – auch auf hoher See.



**Engineer**  
Ist für die Konstruktion von kleineren Gebäuden und Verteidigungsanlagen zuständig.



**Bulldozer**  
Reißt nicht mehr benötigte Gebäude ein und beseitigt Schutt.



**Scout**  
Sehr schnelles, nur leicht gepanzertes Fahrzeug, das sich vor allem zur Auskundschaftung des gegnerischen Stützpunkts eignet.



**Supply Truck**  
Transportiert Rohstoffe von der Mine zur Basis und versorgt Reparatur-Einheiten bzw. Engineers sowie Kampfeinheiten mit Munition.



**Repair Unit**  
Mobile Reparatur-Einheit, die liegengeliebte Fahrzeuge auch an der Front instandsetzt.



**Armored Personnel Carrier (A.P.C.)**  
Sehr schnelles Fahrzeug, das für den Transport von Infanteristen zuständig ist – irrsinnig schnell und mit perfektem Schutz für die Insassen.



**Scanner**  
Mobiles Radar-Fahrzeug.



**Fuel Truck/Gold Truck**  
Transportiert Öl bzw. Gold zur Basis.



**Surveyor**  
Seetragendes Fahrzeug, das Rohstoff-Vorkommen und feindliche Minen aufstöbert



**Tank**  
Schwerer Panzer, der an der vordersten Front schwächere Einheiten mit größerer Reichweite abschirmt.



**Mine Layer**  
Plaziert eigene Landminen und entfernt gegnerische Sprengkörper.



**Rocket Launcher**  
Nur mittlere Reichweite, richtet dafür aber großflächige Schäden an.



**Land Mine**  
Kleine und daher schwer zu entdeckende Landmine, die nur von Surveyors, Mine Layers und Infiltrators vorzeitig geortet werden kann.



**Assault Gun**  
Geringfügig gepanzertes Fahrzeug, das vor allem auf die Distanz seine Vorteile ausspielt.



**Mobile Anti-Air**  
Transportable Luftabwehr-Einheit.



Aus solchen übersichtlichen Menüs wählen Sie aus, welche Einheit Ihre Fabriken und Baufahrzeuge als nächstes produzieren sollen.

schirm klärt Sie über eigene und fremde Aktivitäten auf und zeigt auch den Vorsprung bzw. den Rückstand gegenüber anderen Parteien. Obendrein werden mit einem Rechtsklick auf eine Einheit alle wichtigen Daten aufgelistet. Und zu guter

Letzt haben die Designer auch an die Verzweifelten gedacht, die sich anfangs von all den Symbolen und der Einheiten-Vielfalt irritiert fühlen: Wenn's sein muß, erklärt Ihnen die Online-Hilfe sogar die Bedeutung des „Ok“-Buttons.

## Flugzeuge



### Fighter

Universal-Flugzeug, das vor allem für den Kampf gegen andere Luftfahrzeuge eingesetzt wird.



### Ground Attack Plane

Richtet verheerende Schäden in feindlichen Stützpunkten an.



### AWACS

Außerst nützliches Aufklärungsflugzeug, das Sie über das feindliche Aufgebot informiert.



### Air Transport

Kann maximal zwei Landeinheiten gleichzeitig auf dem Luftweg transportieren.

## Immer hübsch in der Reihe bleiben

Seinen meisten Echtzeit-Konkurrenten hat M.A.X. einiges voraus. Beispielsweise können Sie Brücken und Straßen bauen lassen, die Eigenschaften der Einheiten mittels Forschung upgraden, Spione in gegnerische Basen einschleusen, Fahrzeuge mitten auf dem

Schlachtfeld reparieren, Filialen auf dem offenen Meer errichten, Minen legen und vieles mehr. Allein dadurch gewinnt M.A.X. enorm an Komplexität und tendiert verdächtig in Richtung Battle Isle. Die Verwaltung der Ressourcen und das Basen-Management nimmt Ihnen weitgehend das Programm ab; nur in Ausnahmesituationen empfiehlt es sich, die

## Gebäude



### Light Vehicle Plant

Fabrik für leichte Fahrzeuge, z. B. Scouts, Repair Units, Trucks usw.



### Heavy Vehicle Plant

Fabrik für schwere Fahrzeuge, z. B. Panzer, mobile Scanner, Raketenwerfer usw.



### Shipyard

Fabrik für See-Einheiten, z. B. Eskort-Schiffe, U-Boote, Transportschiffe usw.



### Mining Station

Dient zum Abbau von Rohstoffen, Öl und Gold.



### Radar

Stationäres Radar.



### Power Generators/Power Stations

Versorgt die angeschlossene Basis mit Energie.



### Air Units Plant

Fabrik für Luft-Einheiten, z. B. Transportflugzeuge, Fighters, AWACS usw.



### Concrete Block

Massive Beton-Mauer als Barriere für anrückende - Gegner.



### Gold Refinery

Wandelt Gold in Credits für den Kauf von Upgrades um.



### Anti-Aircraft

Stationäre Luftabwehr mit großer Reichweite.



### Connectors

Transportieren Rohstoffe, Öl, Gold und Energie.



### Research Center

Dient zur Erforschung von Einheiten-Upgrades.



### Materials/Fuel/Gold Storage Unit

Lagert überschüssige Rohstoffe/Öl/Gold.



### Gun Turret

Stark gepanzertes Geschützturm.



### Habitat

Hier entstehen neue Arbeiter für Forschungszentren, Ausbildungsstätten und Eco-Spheres.



### Eco-Sphere

Unter der Kuppel gedeiht das blühende Leben - eine essentielle Voraussetzung für den glücklichen Abschluss einer Mission.



### Landing Pad

Der Flugzeugträger ermöglicht den Transport von Einheiten auf hoher See.



### Bridge

Fragmente, die zu beliebig langen Brücken aneinandergesetzt werden.



### Road

Auf Straßen bewegen sich Einheiten doppelt so schnell wie auf unbefestigten Terrain.



### Missile Launcher

Leistungsstarker stationärer Raketenwerfer.



### Depot/Hanger/Dock

Repariert Fahrzeuge/Flugzeuge/Schiffe und ergänzt Munition.



### Training Hall

Die Ausbildung der Saboteure erfolgt in diesen Trainings-Camps.



### Water Platform

Fundament für Stützpunkte in Gewässern.



### Artillery Turret

Kombination aus Gun Turret und Missile Launcher.

# WINGMAN™ WARRIOR

Ideal für 3D-Actionspiele  
Rundblattschalter,  
Throttle Control  
360°-Drehknopf  
sowie 4 weitere  
Knöpfe machen die  
Tastatur praktisch  
überflüssig. Stabiles  
Design und zweihandige  
Bedienung für schnelles  
und actionreiches  
Spielen



John  
Romero von  
id Software:  
"Ich hätte nie  
gedacht, daß  
es eine so  
geniale Methode  
gibt, meine Spiele  
zu spielen. WingMan Warrior bringt Sie  
garantiert bis zum letzten Level!"



*"Mit Logitech Produkten  
macht die Erforschung des  
Cyberspace noch mehr Spaß.  
Einfach cool!"*

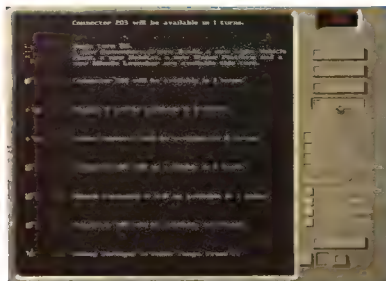
Logitech ist ein führender Hersteller von PC-Peripherie.  
Unsere neuen Produkte machen das Spiel- und Steuererlebnis  
komfortabler, schneller und noch mehr Spaß.

Wenn Sie mehr über unsere neuesten Produkte erfahren möchten,  
kontaktieren Sie uns bitte unter der folgenden Nummer:

Deutschland:	02 01 88 88 88 88	1-800-88 88 88
Österreich:	01 23 23 23 23	1-800-88 88 88
Frankreich:	01 23 23 23 23	1-800-88 88 88
Dänemark:	01 23 23 23 23	1-800-88 88 88



Hans van Rooij, Jane Williams,  
Paolo Castrucci und Stefan Gruber,  
Bürger der Europäischen Union



Der „Reports“-Bildschirm listet auch vergangene Meldungen auf. Außerdem können Sie sich den Zustand Ihrer Einheiten auf einen Blick anzeigen lassen.

Werte manuell anzupassen. Durch diese hohe Selbstständigkeit können Sie sich ganz auf die militärischen Aspekte Ihres Auftrags konzentrieren. Ebenfalls praktisch: Wenn Sie durch das Aufziehen eines Rahmens um mehrere Einheiten eine Formation bilden, wird diese im folgenden beibehalten. Auf diese Weise befehlen Sie selbst größere Heere, ohne daß vorausprechende Leichtgewichte von den feindlichen Linien veritigt und die restlichen Truppenteile anschließend schutzlos aufgerieben werden. Statt dessen ist es nun z. B. möglich, in der vordersten Rei-

he einen widerstandsfähigen Panzer-Verband und dahinter mit gebührendem Abstand die relativ schwach gepanzerten, aber höchst effektiven Raketenwerfer zu platzieren, die aus der Distanz unterstützend eingreifen.

## Clever & Smart

Bemerkenswert: die herausragende „künstliche Intelligenz“ des Computergegners. Sie basteln gerade an einer riesigen Flugzeug-Flotte? Stellen Sie sich darauf ein, daß man Ihr Treiben aufmerksam verfolgt und alsbald mit dem Bau von

## See-Einheiten



### Frigate

Sehr schnelles Boot mit großem Aufklärungsradius und Anti-Luft-Raketen.



### Corvette

Flottes Schiff, das mit Torpedorohren und Sonar (lokalisiert U-Boote) ausgestattet ist.



### Gunboat

Die mittlere Reichweite ermöglicht Bombardements von Gebäuden in Ufernähe.



### Submarine

Pirschen sich unbemerkt an feindliche Schiffe heran.



### Sea Transport

Transportiert bis zu sechs Landeinheiten pro Überfahrt.



### Missile Cruiser

Schiff mit wirkungsvollem Raketenwerfer, der auch auf die Distanz trifft.



### Cargo Ship

Ist für die Beförderung von Rohstoffen und die Versorgung der See-Einheiten zuständig.



### Seamine

Explodiert, sobald sie mit einem Schiff in Berührung kommt.

Flak-Geschützen beginnt. Sie sichern eine Seite mit mehreren Gun-Türmen ab? Schon nach wenigen Runden wird Ihnen Ihr Radar das Anrollen eines Panzer-Bataillons auf der gegenüberliegenden Front melden. Dieses ungewohnt clevere Verhalten läßt einen M.A.X.-Neuling vergleichsweise schnell verzweifeln. Ändern läßt sich dies nur durch das erfolgreiche Absolvieren der 15 Trainingsmissionen, denen man die 24 Solo-Missionen folgen läßt. Auf die Profis wartet dann eine wirklich harte „Kampagne“ und natürlich das „Custom Game“, bei dem Sie sowohl die Intelligenz der Rivalen als auch

etwaige Vorteile für eine Seite, den zu besiedelnden Planeten (es gibt vier verschiedene Landschaften mit jeweils sechs Karten), den Landeplatz, das Rohstoff-Vorkommen und viele weitere Optionen justieren dürfen. Wem das immer noch nicht reicht, der sucht sich in etwa gleich starke menschliche Gegenspieler (was nicht ganz einfach werden dürfte) und tobt sich im Multiplayer-Modus via Netzwerk, Modem oder Hotseat-Session aus. Welche Spielart Sie auch bevorzugen: der Schwierigkeitsgrad bleibt durchweg auf einem unerbittlich hohen Niveau.

Petra Maueröder ■

## Statement

Wie schon zuvor Jagged Alliance und X-COM wird M.A.X. als einer der vernachlässigtesten Strategiespiel-Hämmer in die Geschichte eingehen. Grund: der fast zeitgleiche Release von Alarmstufe Rot. Der C&C-Ableger hat vieles, was M.A.X. weitgehend fehlt: Prachtige Grafik, eine durchgehende Story, VIEL Atmosphäre und nicht zuletzt das gewisse Etwas, das ein Kultspiel ausmacht. Dafür trumpft M.A.X. mit einem annähernd perfekten Interface (mindestens auf Z-Niveau), einer ungeschlagenen Wieder- und wieder-Spielbarkeit, einer Fülle ausgewogener Einheiten und Gebäude, hoher Komplexität und durchtriebenen Computergegnern auf. Für die Klärung der entscheidenden Frage „Alarmstufe: Rot oder M.A.X.?“ genügt ein Blick in Ihre Spielesammlung. Wenn Sie bisher Command & Conquer, Warcraft 2 und/oder Z bevorzugt haben, kaufen Sie sich auf jeden Fall Alarmstufe Rot! Wer sich hingegen an Battle Isle 2, Empire Deluxe oder Civilization 2 sattgespielt hat, bekommt mit M.A.X. ein erfrischend innovatives, monatelang motivierendes Spiel, bei dem sich Designer Ali Atabek und sein Team anscheinend wirklich Gedanken um die Bedürfnisse einer fortgeschrittenen, erfahrenen Klientel gemacht haben. Respekt!



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS 3.11	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 404 MB	Audio

### REQUIRED

4860266, 8 MB RAM,	Doublespeed-CD-ROM
--------------------	--------------------

### RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM,	Doublespeed-CD-ROM
-------------------------	--------------------

### MULTIPLAYER

Modem, Netzwerk (4Spieler),	2 Spieler an einem PC
-----------------------------	-----------------------

## RANKING

Strategie	
Grafik	75%
Handlung	70%
Handling	90%
Spielspaß	89%

### Spiel

Handbuch	deutsch
----------	---------

### Hersteller

Interplay	
-----------	--

### Preis

ca. DM 100,-	
--------------	--

### Release

Dezember 96	
-------------	--

URLAUBSTRIPS IM SPÄTWINTER

# MERIDIAN 59

NEUJAHR IM ÖDLAND  
DER KARDONNE

WEIHNACHTSEINKAUF  
IN MARION

VALENTINSWOCHENENDE  
IN CASTLE VICTORIA

WILDWASSER-FLOßFAHRTEN  
IN DEN BERDONNE CANYONS



**EXKLUSIV-REISEUNTERNEHMEN**

Zum buchen Ihres Urlaubs wählen Sie eben an Studio 3DO:  
<http://www.3do.com> oder besuchen Sie Ihren Computerspielhändler





Kein Wunder, daß der Trend zum Single-Haushalt geht: Wer die bizarren Abenteuer der Knorr-Familie

kennt, jemals ein Mitglied der Kelly-Family gesehen hat oder regelmäßig bei den Bundys vorbeizappt, weiß erst die Gnade eines eigenen kleinen Reichs zu schätzen. Ungewohnten familiären Zusammenhalt demonstrieren hingegen die daumengroßen Blubs, die mit ihrem Raumschiff auf der Erde notlanden und selbige nur durch Teamwork wieder verlassen können. Diese Vorgeschichte bildet den Einstieg in ein urkomisches Abenteuer, das förmlich zum Himmel stinkt. Grund: Down in the Dumps (DID), das langerwartete Mega-Projekt der Haiku Studios aus Paris, spielt auf einer New Yorker Müllhalde.

Down in the Dumps

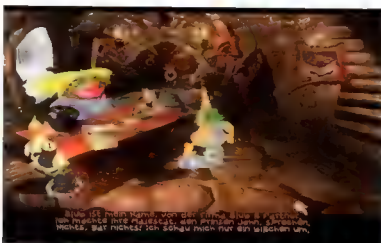
# Familien- packung

Sie deponieren Hauskatzen in der Mikrowelle, radieren mal eben Los Angeles und New York von der Landkarte oder wollen permanent nach Hause telefonieren - so kennt man sie, unsere Außerirdischen. In tendenziell friedlicher Mission ist der Clan der Blubs unterwegs: Vater, Mutter, Tochter, Sohn, Oma und Opa zieht es zwecks Urlaub in den sonnigen Süden. Außerdem mit an Bord: Stinky, das quietschgelbe und ziemlich eigensinnige Familien-Haustier. Die Vorfreude auf Sommer, Strand und Sonnenschein wird entscheidend gedämpft, als das Raumschiff auf einer intergalaktischen Kreuzung mit dem „Fluchtfahrzeug“ einiger zwielichtiger Halunken zusammenstößt. Letztere haben gerade einen erfolgreichen Banküberfall durchgezogen und liegen sich deshalb nicht nur freude-, sondern auch betrunken in den Armen. Die Kombination aus „Alkohol am Steuer plus Mißachtung der Vorfahrt plus urknall-artige Kollision“ läßt beide Raumkreuzer in Richtung Erde trudeln, wo die Odyssee auf einer Mülldeponie mitten in Manhattan endet. Das Schlammassel ist perfekt: Zum einen ist der fliegende Untersatz im Eimer, zum anderen sind die müßigsten Knaben der

Gangsterbande in unmittelbarer Nähe aufgeschlagen und setzen nun alles daran, damit die Blubs nicht vorzeitig entkommen. Mangels Ersatzteilen für das jeweils völlig zerstörte Gefährt sind beide Parteien gezwungen, sich erst mal häuslich niederzulassen. Zu diesem Zweck verwandeln die Blubs eine ausgemusterte Waschmittelflasche in ein mehrstöckiges Einfamilien-Wohnhaus; von dort aus ko-



Im Inventory am unteren Bildschirmrand können Sie die eingesammelten Utensilien kreuz und quer über- und durcheinanderstapeln.



ordiniert Hobbybastler Opa Blub die Instandsetzung einer Ersatz-Maschine.

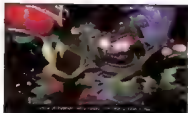
### Kraut & Rüben

Aufgrund des gewaltigen Umfangs haben sich die Haiku Studios für eine „Viertelung“ des Adventures entschlossen, wobei Sie in jedem Kapitel nur einen einzigen Blub steuern. Das clevere Spieldesign basiert auf der schlichten For-

Multiple-Choice-Gespräche sind bei Down in the Dumps die Ausnahme. Da Sie in diesem Adventure nicht „sterben“ können, probiert man im Normalfall einfach alle vorgeschlagenen Möglichkeiten durch.



Szenen aus dem Intro: Vater Blub steuert den Ferienplaneten an, ...



... während Banden-Chef Kahn und seine Spießgesellen ihren gegückten Raubüberfall feiern und dabei dem Alkohol kräftig zusprechen.

## Statement

Down in the Dumps ist zweifellos die außergewöhnlichste Adventure-Neuerscheinung des Jahres. Aber ist es auch die beste? Das hängt stark von persönlichen Vorlieben und der Erwartungshaltung ab, die man diesem Genre entgegenbringt. Über jeden Zweifel erhaben und ebenso einzigartig wie sehenswert: die sensationell gut gerenderten Kulissen und Animationen - schier unglaublich, was die Grafiker aus 3D Studio herausgeholt haben. Lassen Sie sich aber um Himmels willen nicht vom Anblick der knuffigen Blubs täuschen - DID ist alles andere als ein Kinderspiel. Kein anderes Adventure hat abgedrehtere und subtilere Puzzles; dagegen ist selbst Day of the Tentacle noch vergleichsweise harmlos. Schön, daß man auf das sonst eher ermüdende Endlos-Multiple-Choice-Gelaber verzichtet hat. Weniger schön: Über weite Strecken verläßt sich das Gamedesign völlig auf die Wirkung der phantastischen Grafik, zeitschindende Denkspielchen und Puzzles, die man wegen ihrer Absurdität praktischerweise nicht weiter rechtefertigen muß. DID lebt deshalb in erster Linie vom Ausprobieren. Wer für solche Experimente keinen Nerv hat und/oder bevorzugt streng Logisches löst, kauft mit DID allenfalls eine vergnügliche Grafik-Demo. In diesem Fall dürfen Sie mit Baphomets Fluch, Master Lu oder Toonstruck glücklicher werden. Falls Sie für die Weihnachtsfeiertage ein super-schräges Adventure jenseits sämtlicher Konventionen suchen, holen Sie sich mit Familie Blub die mit Abstand geeigneten Untermieter auf Ihre Festplatte.



Rosante Kamerafahrten verbinden die Schauplätze miteinander; hier schwebt Vater Blub einmal quer durch die Schatzkammer des Froschkönigs.

## Die Programmierer im Interview

Was verbirgt sich hinter der Bezeichnung „Haiku Studios“? High Q = High Quality?

**Oh, das ist eine völlig neue Variante, an die wir noch gar nicht gedacht haben. Eigentlich bezeichnet man mit Haiku eine japanische Versform, die im Grunde recht einfach zu erlernen ist und auf einem streng mathematischen Prinzip basiert, gleichzeitig aber auch fast unbegrenzte kreative Freiheiten läßt. Vor allem Gefühle lassen sich damit unheimlich gut rüberbringen. „Haiku“ kommt unserer Firmenphilosophie am nächsten, und daher haben wir uns für diese Bezeichnung entschieden.**

Auf den Messen werdet Ihr als die absoluten Shooting-Stars der europäischen Spiele-Szene gehandelt. Was habt Ihr eigentlich vor DID gemacht?

**Unser Team setzt sich aus den verschiedensten Leuten zusammen, die für Labels (z. B. Cryo, Ubi Soft) gearbeitet haben. Ich selbst war u. a. für die CD-ROM-Version von BAT 2: The Koshan Conspiracy verantwortlich und habe interaktive Spiele für das französische Fernsehen sowie diverse Werbespiele entworfen. 1993 wurden die Haiku Studios gegründet und sind nach und nach zu einem Unternehmen mit 20 Angestellten und 25 freien Mitarbeitern herangewachsen.**

Wie kommt man darauf, ausgerechnet eine Müllkippe als Schauplatz zu wählen?

**Bei Adventures wird es zunehmend schwieriger, „jungfräuliche“ Szenarien zu finden. Viele reizvolle Epochen und Orte sind bereits irgendwo bei LucasArts, Sierra oder Westwood aufgetaucht. Allein die Fantasy- und Science Fiction-Branche wurde schon so oft durch den Kakao gezogen. Deshalb mußten wir uns von allen bisherigen Vorstellungen lösen und zeigen bei Down in the Dumps die Welt aus der Sicht daumengroßer Charaktere. Durch die gigantischen Dimensionen selbst kleinster Utensilien entstehen viele interessante Aspekte, mit denen man die Spieler konfrontieren kann. Außerdem: Auf einem Müllplatz gibt es so viele interessante Gegenstände - man muß**

**nicht erklären, warum gerade dieses oder jenes hier zu finden ist.**

Warum heißen die Blubs Blubs?

**Keine Ahnung - ehrlich. Wir haben am Anfang mit allerlei Familiennamen herumgealbert, Blub war einer davon. Irgendwann hat jeder nur noch von den „Blubs“ gesprochen, und deshalb haben wir ihn einfach beibehalten. Ich finde ihn inzwischen auch ganz passend...**

Es ist ziemlich ungewöhnlich, ausschließlich gerenderte Figuren und Kulissen in einem Adventure zu verwenden.

**Es gibt schon zu viele 2D-Adventures.**

**Demnach stand von Anfang an fest, daß Down in the Dumps ein „echtes“ 3D-Adventure wird. Die Szenarien wirken plastischer und ganz nebenbei sieht das Ganze auch noch mächtig cool aus. Als wir die Animationen zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt haben, wollten uns zunächst niemand glauben, daß wir ausschließlich 3D Studio eingesetzt haben. Selbst Mitarbeiter von Autodesk, dem Hersteller dieser Software, trauten ihren Augen nicht. Unsere Grafiker haben denen dann einige Tricks verraten...**

Wie lange habt Ihr an DID gearbeitet?

**Die Idee ist vor drei Jahren entstanden. Wir haben ein Jahr mit der Planung verbracht und das Konzept dann in den letzten beiden Jahren umgesetzt. Die meiste Zeit ging für die Animationen und Zwischensequenzen drauf; deshalb sind bei uns inzwischen allein zehn Grafiker beschäftigt.**

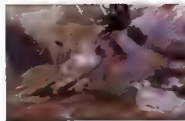
Wie sieht die Zukunft der Haiku Studios aus?

**Im Frühjahr folgt zunächst Demon Driver, ein Rennspiel mit futuristischen Motorrädern, das auf der Herbst-ECTS bei den Besuchern sehr gut angekommen ist. Gleichzeitig bastelt ein anderes Inhouse-Team an der Adventure-Umsetzung des Kinofilms „Die Insel des Dr. Moreau“, das im nächsten Jahr bei Psychosis erscheinen wird.**

Wir bedanken uns für das Interview und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg!



Interview mit Hervé Lange, Mitbegründer der Haiku Studios und Chef-Programmierer



Sequenzen wie die Verfolgungsjagd der Katze gehören zu den Highlights von Down in the Dumps.

mel: „Zu Beginn: wenige Charaktere, wenige Schauplätze, wenige Gegenstände, zum Schluß hin: viele Charaktere, viele Schauplätze, viele Gegenstände“. Richtig komplex werden die Puzzles aber höchstens im letzten Kapitel, da die in Frage kommenden Einsatzgebiete normalerweise relativ begrenzt sind. Wenn Sie unterwegs etwas Brauchbares aufstöbern, legen Sie es im absichtlich völlig chaotischen Inventory am unteren Bildschirmrand ab. Verben und Icons erübrigen sich, da man bei Bedarf einfach einen Gegenstand „nimmt“ und damit das gewünschte Objekt anklickt. Multiple Choice-Gespräche werden natürlich ebenfalls geführt, allerdings in erträglichen Maßen.

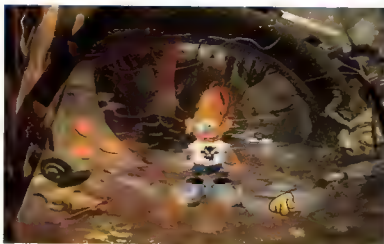
## Render-Wahnsinn

Auch wer die Herkunft dieses Spiels nicht kennt, merkt schon nach wenigen Minuten: Das muß ein Adventure aus französischer Produktion sein. Untrügliches Indiz: die perfekte Optik. Kein vergleichbares Programm zeigt so viel und gleichzeitig derart hochwertiges grafisches Material wie DID. Sämtliche Hintergründe und Charaktere wurden mit einer unbeschreiblichen Liebe für jede noch so winzige Kleinigkeit mittels 3D Studio ge-

rendert, das bekanntlich für die Cinematics der meisten Computerspiele (z. B. Warcraft 2, Command & Conquer, Dungeon Keeper, Z) eingesetzt wird. Völlig neu ist die Idee mit dem durchgehend gerenderten Adventure jedoch nicht - unter anderem kennt man das Prinzip von Kyrandia 3, Myst, Lighthouse oder Kingdom O'Magic. Das Revolutionäre bei DID: Die Grafik sieht absolut nicht nach 3D Studio aus. Eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (genutzt werden effektiv 640 x 360), die vielen pixelgenauen Details und die kluge Wahl der Texturen lassen die Grafik zum Greifen nah erscheinen.

## Versuch macht klug

Wenn die Endsequenz über den Bildschirm rauscht, hat man allein eine Dreiviertelstunde an Zwischensequenzen (Intro zu Spielbeginn, eigene Intros vor den Kapiteln sowie Ummengen von Sequenzen innerhalb eines „Chapters“) gesehen. Hinzu kommen rund drei Stunden Figuren-Animationen - schließlich gibt es für (fast) jede noch so unsinnige Aktion eine eigene Zeichentrick-Sequenz. Wenn Mutter Blub ihren Gatten vom Hologramm-Fernseher losreißen will, kann sie den Faltpelz anzünden (!), ihm einen Vorhang



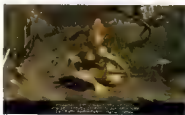
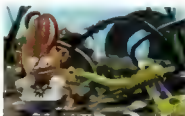
Der einzige Schönheitsfehler, den sich die Grafiker bei Down in the Dumps geleistet haben: die Figuren-Sprites werden zum Teil grob aufgelöst.

über den Kopf werfen, den Apparat mit Farbe übergießen oder zur Seite schieben und so weiter. Um es vorwegzunehmen: All diese Versuche erweisen sich letztlich als wirkungslos, aber immerhin bekommen Sie für jede mögliche Variante eine meist witzige Animation geboten. Bei aller Begeisterung für die ansonsten höchst eindrucksvolle Pracht: Aus unverständlichen Gründen erscheinen die SVGA-Figuren im unanimierten Zustand pixeliger und „heller“ als die Umgebung, so daß das Bild nicht mehr wie aus einem Guß wirkt. In dieser Hinsicht hätte die Grafik-Engine noch etwas Feinschliff vertragen können; negativ beeinträchtigt wird der Spielspaß durch diesen Schönheitsfehler jedoch nicht.

## Walk on the wild side

Als Ausgleich für das nicht vorhandene Bildschirm-Scrolling sind die Szenarien durch Kamerafahrten miteinander verbunden, die den Marsch eines Blubs zum nächsten Schauplatz aus den ausgefallensten Blickwinkeln zeigen. Allerdings wird dabei aus Performance-Gründen in die niedrigere VGA-Auflösung umgeschaltet. Da solche Goodies während des ersten Herumstöberns sicherlich ihren Reiz haben, beim Lösen einer konkreten

Aufgabe aber eher störend wirken, können diese „Rundflüge“ deaktiviert werden. Eine weitere Option teleportiert den jeweils aktiven Blub per Mausklick augenblicklich von einem Ort zum anderen; zudem läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen regeln und jede Sequenz mittels Leertaste augenblicklich abbrechen. Auf diese Weise kann man in Sekundenschnelle von einer Szene zur anderen zappen. DID



Sohn Blub und Stinky sind dicke Kumpels: Manche Puzzles können nur in Teamwork gelöst werden.



Im vierten Kapitel teilen sich Tochter und Sohn Blub den Job: In der Iconleiste schalten Sie zwischen den Akteuren um und tauschen Gegenstände aus.

verfügt außerdem über einen integrierten Videorekorder, mit dem sich ganze Kapitel oder Ausschnitte daraus archivieren lassen. Sicherlich ein nettes, aber gleichzeitig unnötiges Gimmick. So schön die Animationen auch sein mögen - kaum jemand wird sich im nachhinein die bereits durchgespielten Sequenzen noch einmal am Stück angucken.

## Mehrweg-Adventure

Wie lange spielt man an DID? Allein für das einfache Durchklicken anhand einer Kom-



Der Elvis-Imitator hat es seine Wohnung stillschweigend eingerichtet: Umgeben von Cadillacs und Wurlitzern schmachtet er einen Gassenhauer nach dem anderen.

plettlösung müssen Sie ca. 5 Stunden einkalkulieren. Nach unserer Einschätzung ist das

Adventure auch von einem geübten Spieler kaum unter 50 Stunden zu schaffen. Das

liegt noch nicht mal an einem übermäßig hohen Schwierigkeitsgrad oder an zu schwierigen Rätseln. Vielmehr lösen sich die meisten Puzzles am ehesten durch beherztes Herumexperimentieren - nur in den seltensten Fällen greifen rationale Erklärungsversuche, warum gerade dieses funktioniert und jenes nicht. Angeblich gibt es für JEDES Problem mindestens zwei grundverschiedene Lösungen, was wir kurzerhand ausprobiert haben. Und in der Tat: Bereits im ersten Kapitel können Sie z. B. der vorwitzigen, herumballern-

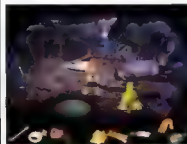
## Die vier Kapitel

**Kapitel 1:** The Blub, the Rat and the Bad Guy

**Hauptdarsteller:** Sohn

**Locations:** 11

**Story:** Der Teenager sucht zusammen mit Slinky nach tauglichem Material, mit dem das Raumschiff wieder auf Vordermann gebracht werden kann. Der Haken: eine schließwütige Ratte schnappt ihnen das begehrte Teil vor der Nase weg.

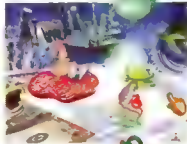


**Kapitel 2:** The Hypnotic Machine

**Hauptdarsteller:** Mutter Blub

**Locations:** 15

**Story:** Oma Blub wird von einem Bad Guy mittels eines ominösen Geräts hypnotisiert. Als Konsequenz terrorisiert die senile Dame die beiden Spießlinge. Mutter Blub muß die beiden Kinder auf eigene Faust vor der verrückt gewordenen Großmutter retten, da sich ihr Ehemann lieber die Slimeball-Übertragung im Fernsehen ansieht.

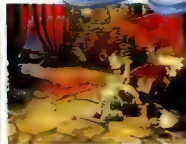


**Kapitel 3:** The Abominable Robin Blub

**Hauptdarsteller:** Vater Blub

**Locations:** 20

**Story:** Der Weihnachtsmann wirft das Geschenk (ein weiteres Bauteil) für die Blubs versehentlich an einer falschen Stelle ab. Das Familienoberhaupt zieht los, um das Paket zu suchen, und gelangt dabei in eine Art Spielzeugstadt. Vater Blub besucht insgesamt drei größere Schauplätze (Schloß, Teich, Wald) und muß schließlich den Schneemann-Bau-Wettbewerb des Königs gewinnen.



**Kapitel 4:** The Bum

**Hauptdarsteller:** Sohn und Tochter

**Locations:** 34

**Story:** Per Zufall entdecken die beiden Kids eine dringend benötigte Raumschiff-Komponente, die am Ohr eines menschlichen Stadstreichers (der im Vergleich zu den Blubs natürlich riesenhafte Ausmaße hat) baumelt. Doch wie gelangt man an diese Stelle, die sich in schwindelerregender Höhe befindet?



# Wie im Himmel, so auf Erden!

AIR WARRIOR II®  
PC CD-ROM

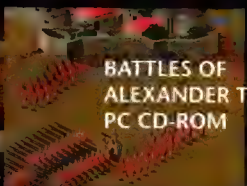


IF22 LIGHTNING II™  
PC CD-ROM

HARPOON®  
Classic 97  
PC CD-ROM



BATTLES OF  
ALEXANDER THE GREAT™  
PC CD-ROM



FALLEN HAVEN™  
PC CD-ROM



M1A2 ABRAMS™  
PC CD-ROM



## Die Games von



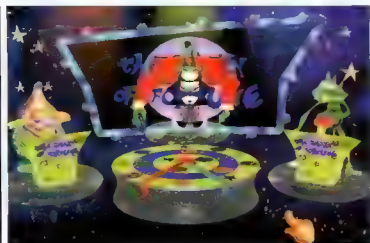
Postfach 5161, 33279 Gütersloh

Die neuesten Infos zu diesen Produkten: [www.imagicgames.com](http://www.imagicgames.com)

# REVIEW

## Spiele im Spiel

Wie bei vielen Adventures wird man auch in DID regelmäßig mit „In-game-Spielen“ konfrontiert. Wir stellen Ihnen die witzigsten Varianten vor:



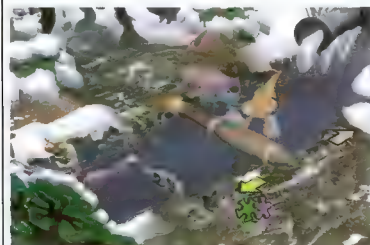
### Glücksrad

Mutter Blub tritt hier gegen einen „Bad Guy“ bei einer Glücksrad-Show an, die nicht immer ganz fair abläuft. Wenn Sie die dahinterstehende Systematik durchschauen, können die Nonsens-Fragen problemlos beantwortet werden.



### Schneemann-Bauen

Wer als erster einen Sir-John-Schneemann baut, gewinnt das königliche Turnier. Das Erfolgsgeheimnis liegt hier im geschickten Tausch von Kopf-, Körper- und „Fundament“-Bauteilen mit den beiden anderen Kandidaten.



### Baumstamm-Jonglieren

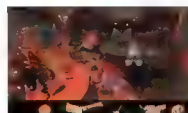
Ein rotierender Füller ersetzt den sonst üblichen Baumstamm: Vater Blub liefert sich mit einem sturen Waldbewohner ein aufreibendes Duell - nur wenn er seinen Kontrahenten ins eiskalte Wasser befördert, darf er passieren.

den Ratte auf zwei unterschiedliche Arten das dringend benötigte Bauteil abknöpfen. Entweder treibt man das Biest in den Wahnsinn, indem man den Ausgang seiner unterirdischen Behausung verstopft, oder man schnappt den Desperado mittels einer ausgeklügelten Falle. Meist ist man aber schon froh, überhaupt eine einzige Lösung gefunden zu haben. Übrigens: DID ist inzwischen in einer vollständig lokalisierten Fassung erschienen. Die erstklassige deutsche Version überzeugt nicht zuletzt durch ein starkes Angebot an professionellen Sprechern. Mit dabei: Beate Hasenau (die deutsche Stimme von „Golden Girl“ Dorothy) und 17 weitere TV- und theatererfahrene Schauspieler, die in die Rollen der insgesamt 50 verschiedenen Charaktere schlüpfen.

Petra Maueröder ■



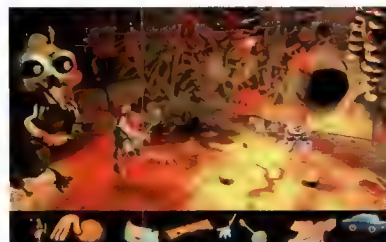
Das Dorf der Läuse auf dem Haupt des „Clachards“ verfügt nicht nur über eine eigene Polizeistation,...



...sondern auch über eine Kneipe, wo sich gerade die örtliche Motorrad-Gang vollonten läßt.



Tears don't lie: Die Lausmama vermißt ihr Jüngstes - Ehrensache, daß Sohn Blub helfend einspringt.



Im vierten Kapitel verschlägt es den Sprößling der Blubs auf den Kopf eines Stadstreichers, wo er unter anderem einen „lausigen“ Rock-Musiker trifft.

## SPECS & TECS

VGA	Testat
SVGA	Maus
DOM/Win 3.1	Joystick
WIN 95	Soundblaster
HD	4 MB General MIDI
CD	1821 MB Audio

**REQUIRED**  
486 DX2/66, 8 MB, 1AM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Adventure	
Grafik	90%
Sound	80%
Handling	75%
<b>Spielepaß</b>	<b>85%</b>

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
Release	Bereits erschienen

# Jetzt geht die Party richtig los!

Das fetzige Techno-Doppel reißt Euch im Höllentempo von den Sitzen!



**49,-**

TechnoMaker  
CD-ROM  
ISBN 3-8158-6990-0

Die coole  
Geschenkidee

**29,80**

Hit- & Sound-Sampler für TechnoMaker  
CD-ROM  
ISBN 3-8158-6291-4

**NEU**  
Bringt das  
TechnoMaker  
richtig auf Touren!

**Hit & Sound  
Sampler für Techno  
Maker**

REINHÖREN, LADEN  
PASST!  
**285 TopSounds  
30 HipHits**

## Mix Dir einen!

### TechnoMaker

DJ kann jeder! Mit dem TechnoMaker komponiert man schnell und einfach einen groovigen Rave. Auf acht Spuren können einzelne Sounds per Drag and Drop abgelegt, nach Lust und Laune kombiniert und perfekt abgemischt werden. Über 140 fetzige Soundfiles (Loops, Breaks, Vocals etc.) brennen auf ihren Einsatz. Die Samples sind so aufeinander abgestimmt, daß man ohne weiteres Techno-Hits am Fließband produziert. Ideal für die nächste Party!

- Coole Technohits einfach selbst komponiert
- Ohne Noten und musikalische Vorkenntnisse
- Sounds per Drag & Drop auf 8 Spuren mixen
- Mit über 140 fertigen Soundsamples
- Dynamische Aufzeichnung des Mischvorgangs für beliebig viele Versionen eines Hits
- Verblüffende 16-Bit-Hifi-Stereo-Qualität

### Hit- & Sound-Sampler für TechnoMaker

Jetzt gibt es einen üppigen Nachschlag für alle DJs! Diese randvolle Scheibe ist die ideale Ergänzung zum TechnoMaker. 285 brandneue Soundfiles und 30 groovige Techno-Hits warten nur darauf, von der Kette gelassen zu werden. Über einen komfortablen Browser können die Ohrwürmer angehört und per Mausclick in die Soundbibliothek des TechnoMakers übernommen werden. Damit gibt's beim nächsten Rave richtig was auf die Ohren!

- 285 brandneue Samples (Loops, Drums etc.) zur Ergänzung der privaten Soundbibliothek
- 30 Techno-Hits zum Abtanzen, die mit dem TechnoMaker beliebig nachbearbeitet werden können
- Komfortabler Browser mit übersichtlicher Vorschau und Anspiepfunktion
- Leichter geht's nicht: Anhören, Einladen, Loslegen!

**DATA BECKER**

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102644, 40211 Düsseldorf  
Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999  
Bitte schicken Sie nur:

- ☐ TechnoMaker (6990)  
☐ Hit- und Sound-Sampler (6291)

Name, Vorname

Strasse

PLZ/Ort

Zahlungsmittel: ☐ GIBT ES! ☐ versenden, erstelle ich Bestellkarte mit DANKE.

☐ Ich zahle per Nachnahme ☐ Ich lege einen Vereinskassencheck bei.  
☐ Ich zahle bei Beginn der Abrechnung durch DATA BECKER

Kto-Nr.

B.Z.

Bei Kreditinstitut:

Datum, Unterschrift

Terminaldruck

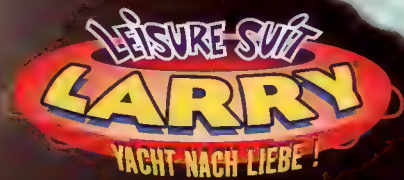
Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt



SIERRA®

# zt man nicht nur seinen Kopf...

**O**h, nein..., der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück! Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren - aber diesmal läuft alles anders!! Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs. Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häuschen, die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



**BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM**

Füllen Sie bitte den Bestellchein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA · DEUTSCHLAND · Robert-Bosch · Str. 32 · D-63303 DREIEICH

☐ JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_ Land: \_\_\_\_\_

Seit nunmehr 14 Jahren ist der Microsoft Flugsimulator in verschiedenen Versionen auf dem Markt präsent und genießt den Ruf, eines der realistischsten Programme auf diesem Sektor überhaupt zu sein. Da verwundert es nicht, daß eine spezielle Win 95-Version nicht ausbleiben konnte.

**A**ls 1993 der Flight Simulator 5.0 herauskam, verblüffte er die Fans vor allem mit seiner für damalige Begriffe „photorealistischen Grafik“, in der auf bunten Pixel-Patchwork-Teppichen einige markante Gebäude etwas deutlicher zur Geltung gebracht wurden. Nach dem Erscheinen des grafisch überlegenen Flight Unlimited geriet MS Flight ein wenig ins Hintertreffen und versucht nun, unter Windows 95 wieder Boden gut zu machen. Sicher, die Terrairndarstellung ist mit ihren 640 x 480 Pixeln eine Spur detaillierter geworden, kann aber immer noch nicht vollends überzeugen. Ungeschlagen bleibt der MS Flight Simulator allerdings nach wie vor in Sachen Realismus und Optionenreichtum. So ließ Microsoft die verwendeten Flugmodelle von anerkannten Spezialisten absegnen

## MS Flight Simulator für Windows 95

# Flugveteran



Wie üblich, kann man seinen Flieger auch unter Win 95 in der Außenansicht bewundern. Der Fortschritt in der Grafik hält sich dabei in Grenzen.

und versah den Flugsimulator Windows 95-gerecht mit üppigen Online-Hilfefunktionen.

### Neue Features

Neben der etwas aufgemöbelten Grafik glänzt der neue MS Flugsimulator mit einer ganzen Reihe von neuen Elementen, die das Programm gegenüber dem Vorgänger erheblich aufwerten – allen voran die beiden neuen Flugzeuge Boeing 737-400 und Extra 300S. Darüber hinaus wurden einige der bisher separat erhältlichen Scenery-Add-ons mit auf die CD gebrannt, so z. B. New York und Paris, und der Anfänger kann sich in neuen interaktiven Flugstunden in die Ge-

heimnisse der Luftfahrt einweihen lassen. Besonders angenehm macht sich das aufgeräumte Win95-Interface bemerkbar, mit dessen Hilfe auch Einsteiger in kürzester Zeit ohne extensive Handbuch-Lektüre die ersten Runden am Himmel drehen können. In Sachen Performance hat der Flight Simulator ebenfalls deutlich zugelegt – Microsoft optimierte die Engine für den Pentium-Prozessor, so daß nun etwas höhere Frame-Raten möglich sind. Deutlich verbessert präsentiert sich auch der Sound, der jetzt bei jeder Maschine fast köstlich echt die charakteristische Geräuschkulisse liefert.

Herbert Aichinger ■



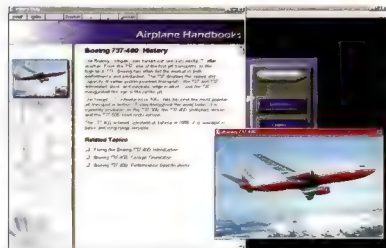
Auch im Win 95-Flugsimulator kann man nicht unbedingt von photorealistischer Grafik sprechen.



Es ist durchaus reizvoll, die verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen durchzuprobieren.

## Statement

Autofahren bei allen denen, die den MS Flight Simulator 5.0 unter Windows 95 nicht richtig zum Laufen brachten! Zunächst erscheinen die Fortschritte der neuen Version keineswegs als bahnbrechend, bei genauerem Hinsehen bietet die Win 95-Variante jedoch genügend Innovationen, um auch den 5.1-Besitzern ein Update ans Herz zu legen.



Sehr übersichtlich und attraktiv aufbereitet präsentiert sich die neue Online-Hilfe, die auch alle erdenklichen Hintergrundinformationen liefert.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DIRWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 360 MB	Audio
REQUIRED	
4850x266, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM	QuickSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Flugsimulation	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Prels	ca. DM 120,-
Release	November

Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

# SPIELEN SIE TOONS?

## Bud Tucker DOUBLE TROUBLE



### BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängst du allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzschächtelchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al’s“, das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige elgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

Unverändlich

49<sup>95</sup> DM

Preisempfehlung

## MUTATION OF J.B.

### THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnapern ertötet wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen verheerenden Fehler: Aus Versäben verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese merkwürdige Gestalt gelte! J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur eine paar nette Ferienstage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubsreise an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur der Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechen und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

Unverändlich

49<sup>95</sup> DM

Preisempfehlung

Compuserve: go topforum  
<http://www.topware.com>

GUTE SOFTWARE PREISWERT  
**TopWare**



# POST SCRIPT

Leserbriefe schicken  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:  
Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende  
Kürzungen behält  
sich die Redaktion  
vor.

## IN EIGENER SACHE

*Es ist kalt, langsam beginnt die „besinnliche Zeit“, und dies ist eine gute Gelegenheit, vergangene Ereignisse Revue passieren zu lassen. Wenn ich auf die letzten Tage zurückblicke, kann ich mich eigentlich nur eines fragen: „Wie... das soll schon alles gewesen sein?“ Mein tränengeschwängelter Blick gleitet über das mickrige Häuflein von Briefen, das ihr mir diesen Monat überlassen habt. Es könnte aus drei Metern Höhe auf eine Ameise fallen, ohne sie ernsthaft zu verletzen. Dies ist der Punkt, an dem sich jeder Redakteur die Grundsatzfrage stellen sollte. Je-  
ne Grundsatzfrage, die durch einen gewissen „Kasper“ zu einiger Berühmtheit gelangte: „Seid Ihr alle da?“. Die einzige Antwort liefert mein Echo. Ich stecke also in einer Krise. Aber eine Krise kann ein sehr produktiver Zustand sein - man muß ihr nur den Beigeschmack der Katastrophe nehmen. Doch was soll's, so ist eben unsere schnellebige Zeit. Der Rahm von heute ist der Käse von morgen. RR*

### ▼ VIRULENT

Hi Rainer Rosshirt! Hm, eigentlich wollte ich mich nicht zum Thema Viren äußern, aber als ich bei einem Bekannten diesen totalen Schwachsinn vom „Syndrom“ gelesen habe, blieb mir keine andere Wahl. Also, warum programmieren Sie Viren? Ganz einfach, es ist die Herausforderung! Ich sehe es als eine Art Wettkampf zwischen „Anti-Viren-Software-Programmierern“ und „Viren-programmierern“. Die Gründe Wut, Ärger mit Kollegen und was weiß ich noch alles, die das „Syndrom“ genannt hat, sind doch absoluter Schwachsinn. Ich mache mir doch nicht die ganze Arbeit, um anschließend meinen Kollegen etwas zu ärgern. Wenn ich einen neuen Virus gecodet habe, la-de ich ihn zuerst einmal in einer Mailbox ab, diskutiere ein wenig mit anderen Leuten über ihn und stelle ihn anschließend auf meine Internet-Seite. Und wann wird er verbreitet? Gar nicht! Enttäuscht? Tja, in Wirklichkeit ist es doch so, daß nur ein Bruchteil der Viren verbreitet wird. Zur Zeit sind ungefähr 200 von 10.000 weltweit verbreitet! Wozu auch, Anti-Viren-Software-Programmierer kommen sowieso zu unseren Seiten im Internet und holen sich die neuen Viren, und für die Bekanntmachung unserer Programme sorgen die Angestellten der Zeitschriften, wie z.

B. in der letzten Ausgabe der Chip, in der wieder eins meiner Programme niedergemacht wurde ;)

Wenn dann wirklich mal einer meiner Viren im Umlauf ist, dann war es wieder mal einer wie „Das Syndrom“, der einen Kollegen ärgern wollte und dann die Kontrolle über seinen „Schmerz“ verloren hat. Schicksal. Es ist schade, daß die Virenprogrammierung immer nur negativ dargestellt wird, obwohl es, wie ich meine, doch eine Kunst ist, einen Virus zu erstellen und immer wieder zu verbessern, bis die Grenzen erreicht sind. Auch wenn man es mir nicht glaubt, aber ich lege keinen Wert darauf, daß meine Viren möglichst viele Computer auf der Welt infizieren und eine HD nach der anderen vernichten, vielmehr interessiert es mich, wie die „Anti-Viren-Software-Programmierer“ auf meine neuen Viren reagieren, damit ich wieder kontern kann. Tja, es besteht sogar Kontakt zwischen uns, den Vx-Programmierern, und den Ax-Programmierern. Es ist eben eine Art Wettkampf, bei dem die Ax-Leute reich werden und wir ein wenig Aufmerksamkeit bekommen. So, ich hoffe, du bist nun zufrieden.

Bye: The NIGHTMARE JOKER

Zumindest kann ich Deine Meinung bis zu einem gewissen Punkt nachvollziehen. Ich

seh ja ein, daß es ähnlich wie Schachspielen sein kann, einen Virus zu programmieren. Eigentlich verstehe ich alles, was Du mir geschrieben hast. Was ich jedoch nicht verstehe ist: wenn Dir schon klar ist, daß Dir immer wieder eines Deiner Biester entfliehen kann, warum versuchst Du den kleinen Racker nicht so zu erziehen, daß er sich zwar munter vermehrt und verbreitet - ein wenig Blödsinn darf er auch machen - aber keinen Schaden anrichtet? Gehört der Schaden zum Spiel? Muß ein Virus Panik verbreiten? Reicht es nicht, wenn er nur die Leute erschreckt? Um eine weitergehende Konversation wird gebeten.

### ▼ NEINTIEFEIF

Hallo Rainer, bei dem Test zu Alarmstufe Rot kamen mir, wie ich entsetzt feststellen mußte, einige ketzerische Gedanken. Diese Gedanken mußte ich direkt auf „Gerüchte & News“ von Markus Krichel zurückführen. Schande über ihn! So gab ich mich aufgrund dieses Artikels „ungerechtfertigten“ und „böswilligen“ Gedanken der Richtung „Origin hat einen Deal mit Intel“, nun in Bezug auf „Westwood hat einen Deal mit Microsoft“, hin. Ist es denn nicht merkwürdig, daß ich böser, böser Computer-User, der



# Ihr Groß- händler für PC- CD-ROM + Sony PSX- Spiele + Zubehör

Bitte nur  
Händleranfragen!

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör  
Passauer Straße 13  
D-94133 Röhnbach  
Tel. 0 85 82/96 05-0  
Fax 0 85 82/96 05-99

## LESERBRIEFE

Games  
Magazin

W95 nicht installiert hat, Alarmstufe Rot nur in Standard-VGA spielen kann, während all die braven und lieben W95-User die vollen „Vorzüge“ dieses Betriebssystemes, sprich C&C2 in SVGA, genießen können. Es ist ja schließlich nicht zuzumuten, eine SVGA-Variante von C&C2 für DOS zu entwickeln. Wer SVGA sehen will, soll sich doch W95 kaufen! Und wir bringen die deutschen Spieler doch dazu, W95 zu installieren! In diesem Sinne: Lang lebe Windows 95 (Nein, Blödsinn. W97 muß auch noch verkauft werden!). Von wegen die Schlacht zwischen Amerika und Deutschland steht bevor. Sie ist schon da! Über weitere Meinungen zu diesem Thema würde ich mich übrigens sehr freuen, falls Du Dich dazu durchringen kannst, diesen Brief zu veröffentlichen. Ein Interview mit der BPiS wäre übrigens sehr interessant. Thema: Warum wurde SC2000 nicht indiziert? Abholzung von Waldgebieten, willkürliches Einstampfen von ganzen Wohngebieten, Umweltverschmutzung durch zahllose Fabriken etc.. Oder Afterlife: Verunglimpfung von Himmel und Hölle. Was sagt eigentlich der Papst dazu? Und noch zwei Fragen:

1. Wie steht die PC Games zur Rechtschreibreform (grummel)?
2. Wo steht der PM-Zähler?

Macht weiter so: Daniel Steil

Da hätten wir ja wieder das alte (?) Thema. Immer wenn etwas Neues kommt, wird es erst mißtrauisch beäugt und Teufelswerk vermutet. Leider kann ich Dir so ganz nicht zustimmen. Auch ich war anfangs Windows 95 gegenüber skeptisch und weigerte mich recht lange mit boshafter Sturheit, ihm meine Festplatte zu überlassen. Inzwischen möchte ich es aber nicht mehr missen! Natürlich laufen Spiele (noch) unter DOS schneller, was ich aber nahezu vollständig den Programmierern diverser Treiber in die Schuhe schiebe. Eigent-

lich kann unter W95 alles viel einfacher werden. Der Programmierer eines Spiels braucht sich keine Gedanken mehr über die Einbindung der Soundkarten oder der Grafikkarten seiner Klientel zu machen – diese Arbeit hat ihm W95 schon abgenommen. Er muß nur mit „Direct X“ zu-rechtkommen und Billiboy's Regeln (Gebote traue ich mich nicht zu schreiben) befolgen. Aber egal, wie wir es finden – aufzuhalten ist es nicht mehr! Ich denke, daß noch ca. zwei Jahre Spiele für DOS erscheinen, aber auf Dauer wird kein Weg mehr am großen „W“ vorbeiführen. Die Zeiten sind hart, aber modern. Deine Stimme für das BPiS-Interview wurde gezählt. An die Gefahren für unsere Jugend, welche von SC2000 ausgehen, habe ich ja noch gar nicht gedacht! Es tun sich Abgründe auf! Ich wollte auch schon einen Antrag stellen, auf Indizierung des 20 Mark-Scheins. Immerhin ist darauf eine Frau abgebildet! Leicht zu beeinflussende Jugendliche könnten dadurch der irrigen Meinung verfallen, alle Frauen könnten man fassen und in die Tasche stecken. Und warum regt sich niemand auf, wenn ein gewisser Herr D. Duck ständig ohne Hosen (und mit nacktem Büzzell) durch die Gegend rennt? Sollen sich unsere Kinder daran ein Beispiel nehmen? Da ich fürchte, inzwischen die Pfad der Seriosität und des Ernstes verlassen zu haben (Olli guckt auch schon ganz strafend), wechsle ich das Thema.

1. Wir sehen der Rächtschreibreform mit gemischten Gefühlen entgegen.
2. Der PM-Zähler steht bei mir.

### FRAUEN- FRAGEN

Hallo Rainer!

1. Lesen des letzten Ausgabe raunte ein Freudenschrei wie eine Billardkugel von Wand zu Wand meiner be-

scheidenen Kernenate, als ich den Bericht über Monkey Island 3 las. Schon lange warte ich auf die Fortsetzung dieses klassischen Adventures, doch die Freude wandelte sich schnell in entsetzte Wut um. Kannst Du Dir denken, bei welcher Zeile? BINGO! Es wird ausschließlich für Windows 95 erscheinen! Ganz toll! Ich will jetzt ja nicht wie andere über den raschen Fortschritt am Computermarkt meckern, denn auf lange Sicht ermöglicht er bessere Qualität, aber wie kann sich ein Hersteller herausnehmen, grundsätzlich nur für Windows 95 zu programmieren? Wo bleibt die Systemfreiheit? Wer schützt die Rechte der User? Man sollte den Verein „Bytepeace“ gründen und gezielte Aktionen gegen diesen Aufrüstzwang starten. Ich müßte jetzt rund 800 Mark in meinen PC investieren, um dieses und andere Games erleben zu dürfen. Tja, bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als zum Chef zu marschieren und das alte Lied singen: „Hey Boß, ich brauche mehr Geld“. Was meinen andere Leser?

2. Jetzt noch etwas zu dem Brief von Herrn Floren. Ich stimme Deiner Meinung voll und ganz zu. Solche Eltern machen es sich doch verdammst einfach. Also ist die perfekte Ausrede für Eltern geboren. Benimmt sich mein Kind später schlecht, wird gar gewalttätig oder kriminell, dann sind natürlich die Computerspiele schuld, nicht etwa fehlende, schlechte Erziehung, wenig Zuneigung und Interesse. Nein! Klar verlaufen Spiel und Realität ineinander, klar kann es gefährlich für die Entwicklung werden, aber das auch nur, wenn sich Eltern nicht mit ihren Kindern auseinandersetzen wollen oder können. Ich persönlich habe noch nie aus Geilheit einen Menschen plattefahren, bloß weil ich einst in Dune 2 kleine, hilflose Fremden mit der Erntemaschine zermatscht habe.

3. Eine Sache noch, BITTE! Dieses ewige Emanenzgelaber ist zum Einschlafen! Ich als

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT.

BOYSOFT POINT  
DISOFT  
HOSPITALSTR.  
63450 HANA

**SOFT-SITE**  
HLOB STR. 20  
065 OFFENB

JOYSOFT POINT  
MYSTIC GAMES  
MAUTHE STR.  
2458 ALBSTADT  
Design der JOYSOFT POINT

können abweichen

**JOYSOFT**  
VERSAND ZENTRALE  
ACHENER STR. 100C  
50858 KÖLN

**STELL-HOTLINE**  
TEL: 0221/  
**94 86 1050**  
FAX: 0221/  
**94 84427**

SWN 0221/94 83 3  
Analog 0221/9483306  
INTERNET:  
[www.joysoft.de](http://www.joysoft.de)  
FAX: JOYSOFT

# Joysoft

[illegible]

VERSAND ZENTRALE  
ACHENER STR. 100C  
50858 KÖLN

**STELL-HOTLINE**  
TEL: 0221/  
**94 86 1050**  
FAX: 0221/  
**94 84427**

SWN 0221/94 83 3  
Analog 0221/9483306  
INTERNET:  
[www.joysoft.de](http://www.joysoft.de)  
FAX: JOYSOFT

**SPIEL DES MONATS**

**Tomb Raider**

PC CDROM

**79,90**

*Komplett deutsch*

**Die Neue CD  
ist da!**

**Spielbeschreibungen,  
Hardware-Infos und  
viele, viele Demos!**

**Gleich anrufen  
und  
anfordern!**

**Natürlich kostenlos!**



**JOYsoft**  
98 WELT DES COMPUTERSPIELS

**VERSAND INLAND**  
AB 8 NEUR RECHNUNGSBETRAG VON 200,- DM  
1. ERFEN WIR JA INLAND VERSANDGUTHABE  
2. MACHTMANUSPOST 9,90 DM    ☐ UPS 14,90 DM  
3. VORABE/SCHIEBE 9,90 DM    ☐ VISA 19,90 DM  
4. KREDITKARTE    6,90 DM    ☐

BLITZ-BESTELLUNG

**KATALOG**  
fast 120 Seiten voller  
Spielbeschreibungen

**VERSAND AUSLAND**  
☐ POSTABE VORABE    ☐ KREDITKARTE  
EUROPA    25,-  
20.- DM    WELTWEIT  
50.- DM    ☐ TEILIEFERUNG

**best 120 Seiten voller  
Spielbeschreibungen**

**MITTEL  
LOH**

**ANZAHL GELDGEFÄHRLICH  
GUT**

**WIE ZAHLE MIT KREDITKARTE**  
☐ EUROCARD    ☐ MASTERCARD    ☐ VISA CARD

**BEZUGSWISCH**

**UNTERSCHRIFT**

**NAME**

**STRAßE**

**ORT**

**PLZ**

Frau kann folgendes sagen: Etwa 55,55% der weiblichen Wesen, die ich kenne, gehören weder hinter das Steuerband eines Autos noch an einen Computer. Viele haben gar Angst vor dem PC. Warum? Meiner hat mich nie beleidigt, unsittlich berührt oder ZENSIERT - uups, war das zu hart (JA! Anm.v. RR)? Ich dagegen liebe mein Auto, fahre gern damit, und wo ich niemanden gefährde, rase ich auch mal ein Stück. Meinen Computer habe ich selbst finanziert und - hört, hört Männer - neue Hardware baue ich selbst ein und brauche auch keine Installationshelfer. So, das mußte einmal gesagt werden! Aufruf: Weiber erhebt Euch und schreibt auch mal einen Brief! Allen Negativantwortern auf diesen Brief wünsche ich baldigen Systemabsturz während der Doktorarbeit.

Bye, bye: Melanie aus Hamburg

1. Hm, das Thema hatten wir heute schon - aber gut. Ich finde es schon einleuchtend, wenn ein Hersteller auf das Betriebssystem setzt, von dem er sich den wenigsten Aufwand und die meisten Absätze erhofft. Wenn der Verbraucher wirklich so große Aversionen gegen W95 hat, sollte er einfach diesbezügliche Produkte meiden. Sind genug der gleichen Meinung, wird sich (es lebe die freie Marktwirtschaft) auch die Mehrheit durchsetzen. Ein Programm für alle denkbaren Plattformen programmieren zu wollen (OS/2 ist ein hervorragendes Betriebssystem, aber wenn interessiert das heute noch?) ist ziemlich naiv. W95 hat alle Möglichkeiten, DAS Betriebssystem zu werden. Ob ich das gut finde, steht hier nicht zur Diskussion - es ist eben so, und so wird es kommen. Denk an meine Worte!

2. Vielen Dank für Deine Zustimmung. Ernsthaftige Psychologen werden auch nicht behaupten, daß gewalthaltige Spiele/Filme Kinder aggressiv

machen. Kinder mit einer latent vorhandenen Aggressivität bevorzugen solche Spiele/Filme. Zudem bin ich der Meinung, daß Spiele/Filme für Kinder nur gefährlich (in Bezug auf eine gestörte Entwicklung) werden, wenn sie unreflektiert konsumiert werden. Es ist also nicht der Sinn der Übung, den Kleinen von solchen Spielen/Filmen fernzuhalten und so zu tun, als ob wir alle hinter den sieben Bergen leben würden, sondern ihm zu erklären, was er eigentlich sieht, worum es geht und welche Auswirkungen es im richtigen Leben haben würde. Auch muß ihm beigebracht werden, daß (hier meine ich speziell Film, aber auch Computerspiele kommen immer mehr dahin) es sich bei dem gezeigten um Kintopp handelt. Im echten Leben verursachen Schläge echte Verletzungen, und man hat keine „Continues“! Alles totschweigen hilft niemandem.

3. Um mir keinen Ärger einzuhandeln, möchte ich zu diesem Punkt nichts sagen und einfach Deine Meinung im Raum stehen lassen.

## DREIERLEI

Hallo Rainer!

„Alle guten Dinge sind drei“, dachte ich mir, und schreibe Dir hiermit zum dritten Mal. Und diesmal habe ich ein paar Fragen, die mich schon um einige Nächte gebracht haben:

1. Es kann ja sein, daß ich etwas unterbelichtet in Sachen Computer bin, da ich es zum Henker nicht schaffe, eine Datei, die größer als 1,44 MB ist, auf mehrere Disketten zu verteilen (an dieser Stelle kommt eine längere Passage, in der genauestens die unfruchtbaren Versuche geschildert werden, was ich den Lesern nicht zu muten möchte. Anm. v. RR) Wie kann man das ändern, oder geht das überhaupt, eine Datei zu „splaten“?
2. Wie findest Du eigentlich Petra?
3. Was passiert mit den von

Euch getesteten Spielen? Die meisten sind ja noch nicht 100% bugfrei, so können sie schlecht zum Verkauf weitergegeben werden. Ihr könntet die CDs ja verlosen, oder so etwas ähnliches.

4. Mist, was das noch Naja, ich hab's vergessen. So, da dieser Brief sowieso gedruckt wird, kann ich mich jetzt schon auf einen erholsamen Schlaf freuen, aus dem ich nicht schweißgebadet aufwache und mich dabei etwasche, wie ich versuche, die Disketten auf einmal in mein Diskettenlaufwerk zu stopfen. Ich hör jetzt auf.

Euer Nico

1. Naja - ganz so einfach (mit dem Explorer) geht es auch nicht. Es gibt diverse Shareware-Programme, die das erledigen können, aber meistens wird dazu, das gute, alte „ARJ“ genommen, ein Klassiker unter den Packprogrammen, ähnlich wie „PKZIP“, nur daß „ARJ“ das File auf mehrere Disketten verteilen kann. Die Syntax würde lauten: „arj a -v1440 <Name des zu erzeugenden Files> <Name der Files, die gepackt werden sollen>“. So können ein oder mehrere Files in einem zusammengefaßten File auf Disketten verteilt werden. Alles klar?

2. Wie ich Petra finde? Eigentlich ganz einfach! Ich gehe in den zweiten Stock hoch, da sitzt sie so gut wie immer hinter ihrem Schreibtisch.

3. Nein - die Testversionen von Spielen werden wir nicht herausgeben. Wir sammeln sie in unserem Archiv.

4. In diesem Fall empfehle ich „Biobrutal“.

Gute Nacht...

## MUTATIONEN

Es geht mir wieder einmal prima, es stehen jede Menge Fressalien herum um mein Computer alt wie mein Schreibstisch. Ich schlüpfte in meinen Ferrari und nerve Herrn Schuhmacher bei GP2.

Als (mehr oder weniger) stolzer Besitzer eines AMD 5x86 mit 133 MHz habe ich natürlich nicht das Vergnügen, mit allen möglichen Optionen zu fahren. Da geht es los mit 193% Prozessorleistung und bei viel Rauch und mehreren Computerfahrern ging dies sogar bis 798% (Pentium-Besitzer sollten jetzt nicht lachen, denn ich kann mir die ganze Aufrüsterei einfach nicht leisten!). Könnte das:

- a) heißen: daß meine CPU bei weiterem Betrieb zu flüssigen Verformungen mutiert?
  - b) oder ich Null-Grafikoptionen (VGA ohne Objekte) einstellen soll?
  - c) mich erschießen?
  - d) totesulen und erschießen?
- P.S. Falls der Herr Rainer Rosschirt diesen Brief (unfairerweise) nicht abdrucken sollte, bitte ich wenigstens um eine Antwort, denn unser Verein WN-HPATF (Wir nix haben Pentium, aber trotzdem froh) wartet auf eine Antwort mit Begründung.

Jaime Reuter

Der AMD 5x86 133 entspricht in seinen Rechenleistungen ungefähr dem 75er Pentium. Dieses Spiel wurde aber für Pentium-Rechner optimiert und wird auf Deinem Computer nicht so brachial in Schwung kommen. Da hilft nur VGA. Klingt grausam, aber so ist das Leben. Zu Deinen Unterpunkten möchte ich bemerken:

- a) keine Pänik, Deine CPU wird nicht zu einem Käsetoast mutieren. Allerdings würde ich lieber nicht in deren Nähe kommen, und leicht entzündbare Sachen sollten weit weg vom Rechner stehen. Dafür bleibt Dein Kaffee immer ordentlich heiß, wenn Du ihn auf den Rechner stellst.
- b) so weit würde ich jetzt nicht gehen, aber in VGA sollte es funktionieren.
- c) wenn Du keinen Waffenschein hast, wäre es illegal!
- d) siehe „b“, heulen darfst Du allerdings soviel Du willst. Jedoch wage ich zu bezweifeln, daß es hilft.

# ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27  
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind  
nur ein Auszug aus dem  
Gesamtkatalog!!  
Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!

**BESTELLANNAHME** TEL.: 02303/257383  
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384  
SA 10:00-14:00 FAX: 02303/257139



Wir wünschen  
allen ein  
ruhiges und  
schönes  
Weihnachtsfest!



Bereichen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort  
verkauften wir die Spiele zu

**Versandpreisen!!**

Ab 1. November 1996 hat unser  
Ladenlokal Worktags bis 20 Uhr geöffnet!

**LADENLOKAL UNNA:**

MASSENERSTRASSE 27/schräg gegenüber dem KINO  
Telefon: 02303/257138

## PC-CDROM Preishammer

**Descent 2 Mission Builder DV,**  
**Might & Magic Trilogie DV,**  
**Das schwarze Auge 3 DV, 1a DM 24,95**

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV,  
Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, 1a DM 19,95

FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV,  
Teachief DV, Top Gun DV, Panzer General 2 DV,  
F1GP - 1. DV, Ufo 1 DV, Trivillisation 1 DV,  
Transport Tycoon DV 1a DM 24,95

Wing Commander III DV, Navy Fighters DV,  
Crusader 1 DV, Fade to Black DV, Pitfall DV,  
Volgas DV 1a DM 29,95



## PC-Hardware

CPU's und Speicher=Tagesspreise

**CPU's:**

Pentium 120 DM 329,95  
Pentium 133 DM 419,95  
Pentium 166 DM 699,95  
Pentium 200 DM 1079,95

## Speicher:

8 MB 60ns PS/2 89,95; EDO 94,95  
16 MB 60ns PS/2 209,95; EDO 199,95  
32 MB 60ns PS/2 a.A. EDO a.A.

## Mainboard's:

Asus P55T2P4  
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95  
Asus P55VP4  
VX-Chip, 256KB-PB DM 289,95  
Chaintech M586IFM  
HX-Chip, 256KB-PB DM 259,95  
Chaintech M586VGM  
VX-Chip, 256KB-PB DM 249,95  
Gigabyte 586HX  
HX-Chip, 256KB-PB DM 259,95

## Grafikkarten:

Spea Mirage P64  
2MB-DRAM DM 169,95  
Elsa Victory 3D  
S3-Virge, 2MB-EDO DM 339,95  
Matrox Mystique  
3D-CHIP + 3 Spiele  
2MB-SGRAM DM 319,95  
Matrox Mystique  
3D-CHIP + 3 Spiele  
4MB-SGRAM DM 409,95  
Matrox Millennium  
3D-CHIP, 2MB-WRAM DM a.A.  
Matrox Millennium  
3D-CHIP, 4MB-WRAM DM a.A.

## CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5602B,  
8-fach ATAPI DM 189,95  
Pioneer DR-A10X,  
10-fach ATAPI,  
Laser Memory DM 234,95

## Festplatten:

**AT-BUS:**  
Quantum TM Fireball 1,2GB DM 369,95  
Quantum TM Fireball 2,2GB DM 469,95  
Quantum TM Fireball 3,2GB DM 609,95

## PC-CDROM



## PC-CDROM

## PC-CDROM



**Bleifuss 2**



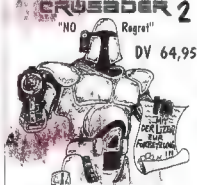
**Command & Conquer 2**



**DV\* 89,95**



**DA 79,95**



**DV 64,95**

**Privateer 2**



**THE DARKENING**

Auch als  
Special-Edition  
erhältlich!

**ACHTUNG:**  
Alle Preise verstehen sich in DM.  
**LADENPREISE = VERSANDPREISE!**  
Für Ansohnerweigerung berechnen  
wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Cartoonzeichnungen: JANO 96

Alle Angaben und Irrtümer vorbehalten.  
Alle Preisen dieser Preisliste verlieren  
alle älteren Preislisten die Gültigkeit.  
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine  
Haftung übernommen!

## Versandbedingungen

Bei Vorkasse mit Zuzuschick: 100000  
**Software:**  
Vorkasse 7,- DM  
Nachnahme 10,50 DM  
ab 250,- DM Warenwert Versandkosten 10,- DM  
dieses Kartell gelten jeweils pro Paket zuzug. Nachnahmegebühr der Post

**Hardware:**  
Vorkasse 10,- DM  
ab 200,- DM  
ab 250,- DM  
ab 300,- DM  
ab 350,- DM  
ab 400,- DM  
ab 450,- DM  
ab 500,- DM  
ab 550,- DM  
ab 600,- DM  
ab 650,- DM  
ab 700,- DM  
ab 750,- DM  
ab 800,- DM  
ab 850,- DM  
ab 900,- DM  
ab 950,- DM  
ab 1000,- DM

**DV dt. Version**  
**DA dt. Anleitung**  
**\* engl. Version**  
Ev bei Drucklegung noch nicht  
erschienen

LADENLOKAL UNNA

Inhaber: Uwe Heidergott

# Support

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

## Serviceleistungen im Überblick

# Die richtige Nummer...

### ▼ Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

### ▼ Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

### ▼ Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

### ▼ Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:

Astat Media,  
Reklamation PC Games,  
Am Steinacher Kreuz 22,  
90427 Nürnberg

### ▼ Heftnachbestellungen

Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

### ▼ Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

## Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	<a href="http://www.acclaim.com">http://www.acclaim.com</a>
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15"-18"	<a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15"-18"	-
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14"-17"	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8"-18"	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15"-19"	<a href="http://www.bluebyte.de">http://www.bluebyte.de</a>
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10"-17"	-
Bomco	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15"-18"	<a href="http://www.bomco.de">http://www.bomco.de</a>
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15"-18"	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11"-19"	<a href="http://www.disney.com">http://www.disney.com</a>
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10"-12", 14"-17"	<a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15"-18"	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15"-18"	<a href="http://www.ikarion.com">http://www.ikarion.com</a>
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15"-18"	<a href="http://www.infogrames.com">http://www.infogrames.com</a>
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17"-20"	<a href="http://www.konami.com">http://www.konami.com</a>
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15"-18"	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi, 14"-17"	<a href="http://www.microprose.com">http://www.microprose.com</a>
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15"-18"	<a href="http://www.mindscape.com">http://www.mindscape.com</a>
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13"-18"	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15"-18"	<a href="http://www.info.co.at/neo">http://www.info.co.at/neo</a>
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11"-19"	<a href="http://www.nintendo.com">http://www.nintendo.com</a>
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15"-18"	<a href="http://www.philipsmedia.com">http://www.philipsmedia.com</a>
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9"-19"	<a href="http://www.psygnosis.com">http://www.psygnosis.com</a>
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16"-19"	<a href="http://www.ravensburger.de">http://www.ravensburger.de</a>
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10"-18"	<a href="http://www.sega.com">http://www.sega.com</a>
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9"-19"	<a href="http://www.sierra.com">http://www.sierra.com</a>
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15"-18"	-
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18"-20"	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11"-13", 14"-18"	<a href="http://www.software2000.de">http://www.software2000.de</a>
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16"-18"	-
Vicom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9"-17"	<a href="http://www.vicomnewmedia.com">http://www.vicomnewmedia.com</a>
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14"-18"	<a href="http://www.vic.com">http://www.vic.com</a>
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15"-18"	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

<b>Albion</b>	DV	29.95	<b>Lemmings 1-3</b>	DV	29.95
<b>Amberstar</b>	DV	19.95	<b>Little Big Adventure</b>	DV	29.95
<b>Battle Isle 1 + Data Disk</b>	DV	19.95	<b>Lost Eden</b>	DV	21.95
<b>Battle Isle 2 + Scenery CD</b>	DV	29.95	<b>Micro Machines 2</b>	DV	29.95
<b>Battle Isle 3</b>	DV	34.95	<b>NASCAR Racing 1 + Track Pack</b>	DA	19.95
<b>BioForge</b>	DV	29.95	<b>NHL Hockey '95</b>	DV	29.95
<b>C. &amp; C. 1 Level &amp; Editor</b>	DV	27.95	<b>Plantes! Gold</b>	DV	39.95

**Bachler**  
Computersoftware

Lemmings I	DV	23.95
Little Big Adventure	D	29.95
Lost Eden	D	29.95
Micro Machines 2	D	21.95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19.95
NHL Hockey '95	D	29.95
Pinball Gold	DV	25.95
Pinball (Win 95)	D	29.95
Pizza Connection	D	29.95
Puzzle Quest 4	D	22.95
Procyon 6 2 year DVD	D	29.95
Psycho Pinball	DA	29.95
Rainroad 1 (2000 Deluxe	DA	39.95
Reels, Aces & 7	D	29.95
Saturn & Max	D	22.95
Shanghai - Grofe Moments	D	29.95
Simon the Sorcerer	D	29.95
Simon the Sorcerer 2	D	29.95
Space Quest 5	D	29.95
Star Trek 25th Anniversary	D	24.95
Star Trek 2 - Judging Rites	D	24.95
Strike Commander	DA	29.95
Syndicate Plus	D	29.95
System Check	D	25.95
Theme Park	D	29.95
U.S. Navy Fighters	D	29.95
Ultimate Underworld 1 & 2	D	29.95
Vollgas	D	23.95
Win Commander 3	D	24.95
Wizardry 7	D	19.95
Woodruff and the Scribble	D	29.95

**PRINTED IN THE U.S.A.**  
**THE DARKENING**  
**79.95**

**DOWN IN THE DUMPS**  
74.95

Unseren Kunden  
wünschen wir ein  
frohes Weihnachtsfest!

**Dräger**  
79,95



**creatures**  
Sie leben  
69,95

Lollypop, Turiclan 2	Wizzer	Mad TV	Transworld	St. Thomas	<b>Gamebox DV</b>	<b>44.95</b>
Invest, Tiesback	Lagolia	Rings	Return	Medusa	Black Gold u.v.a	
					<b>Golden Games Collection DV</b>	<b>44.95</b>
Alone in the Dark 2-3	Anastoss	Battle Isle 2	Die Schwarzwäz	Auge 1-2	Der Drogenkrieger	
					Der Planer	
					Schlurfi Trio (1-3)	
					Lessons in Survival	
					Prototype u.v.a	
					<b>Luscans Ancient Adventures</b>	<b>39.95</b>
Indiana Jones 3	Loom	Maniac Mansion	Morkay	Island 1	Zak McKracken	
					Luscans Top Adventures DV	
					<b>Morkay Island 2</b>	<b>54.95</b>
Day of the Tentacle	Indiana Jones 4	Morkay	Island 2		<b>Made in Germany DV</b>	<b>39.95</b>
					Anastoss	
					Battle Isle 2	
					Die Schwarzwäz	
					Auge 2	
					Westwood Compilation DV	<b>74.95</b>

**CIVILIZATION** 79.95 **NHL** 74.95

<b>FIFA97</b>	<b>COMMAND CONQUER 2</b>
	
<b>74,95</b>	<b>89,95</b>

**II**  
MISSION CO  
29.95

**Bundesliga 97**

**69,95**

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69.99
Ace Ventura	DV	59.99
Advanced Tactical Fighters	DV	79.99
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	39.99
Aces of the Deep	DV	84.99
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39.99
AH-64D Longbow	DV	79.99
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46.99
Alien Trilogy	DV	74.99
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69.99
American Dream	DV	36.99
Baphomet's Fluch	DV	74.99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64.99
Bling	DV	44.99
Blutheiss 2	DV	59.99
Bundesliga Manager '97	DV	69.99
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64.99
Civilization 2	DV	79.99

Down in the Dumps	DV	74.95
Elisabeth I.	DV	69.95
F FA International Soccer '96	DV	56.95
FIFA Soccer '97	DV	74.95
Fire Fight (Win 95)	QA	59.95
Flottenmanöver	DV	74.95
Flying Corps *	DV	66.95
Formula 1 Grand Prix CD	DV	89.95
Gabriel Knight 2	DV	69.95
Gene Wars	DV	74.95
Grand Prix Manager 2	DV	V.m.b.
Hardline	DV	59.95
Hexagon Kartell	DV	69.95
Holiday Island	DV	74.95
Hugo 4	DV	69.95
Jagged Alliance: Deadly Games	DV	74.95
Lands of Lore 2 (Ende Zei)	DV	89.95
Leisure Suit Larry 2 *	DV	89.95

Ritsko (Win 95)	DV	74.9%
Road Rash (Win 95)	DV	59.9%
Sampras Extreme Tennis	DA	Vm
<b>Schleichfahrt</b>	DV	69.9%
Scorched Planet	DV	69.9%
Shattered Steel	DV	74.9%
Sherlock Holmes 2	DV	74.9%
Silent Hunter	DV	69.9%
<b>Silent Hunter Zusatz-CD</b>	DV	34.9%
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52.9%
Sonic the Hedgehog	DA	54.9%
Space Hulk (Win 95)	DA	74.9%
Star Control 3	DA	84.9%
<b>Star General</b>	DV	69.9%
Star Trek Next Generation	DV	79.9%
Star Trek: Warrior Set	DV	64.9%
Steel Panthers 2	DV	69.9%
Suener FF2000 (Win 95)	DV	89.9%

**Einfach bei uns anrufen  
und Eure Bestellung  
durchgeben, oder eine  
Postkarte/Brief mit  
Euren Wünschen an uns  
schicken.**

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 8,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

**Postfach 1113  
46361 Bocholt**

**Blücherstr. 24  
46397 Bocholt**

© (02871) 183088,  
180637, 8631 o. 185443

ization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,5
Civil War General	DV	86,95
Cluedo	DV	74,95
Command & Conquer	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	89,95
Creatures (Win)	DV	89,95
Crusader - No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
<b>Das Schwarze Auge 3</b>	DV	36,95
Daytona USA	DA	74,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destiny	DV	74,95
<b>Destruction Derby 2</b>	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die gr. Schlacht am Getzysburg	DV	74,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Dissonance 2 *	DV	82,95

Lighthouse	DV	82.95
Links LS	DV	94.95
Little Big Adventure 2	DV	V.m.d.
Lords of the Realm 2	DV	84.95
Master of Orion 2	DV	79.95
M.A.X.	DV	V.m.d.
MDK	DV	85.95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	89.95
Megarian 2	DV	84.95
Might & Magic Collection (3-5)	DV	69.95
MyST	DV	38.95
NASCAR Racing 2	DA	84.95
NBA Live 96	DV	79.95
Need for Speed Special Edition	DV	79.95
Nemesis: Wizard of the Demon	DV	74.95
NHL Hockey '97	DA	79.95
Onion Burger	DV	79.95
Phantasmagoria 2	DV	V.m.d.
Pro Pinco. The Web	DA	29.95
Rallying Race '97	DV	72.95
Realms of Haunting	DV	84.95
Rebel Assault 2	DV	89.95
Renderware Live With Death	DV	79.95

SWIV	DV	79.95
Syndicate Wars	DV	79.95
TFX: EP2000 Special Edition	DV	86.95
TFX EP2000 Zusatz-CD	DV	35.95
The Darkening	DV	79.95
The Dig	DV	79.95
The Neverhood	DV	79.95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77.95
Time Commando	DV	74.95
Tomb Raider	DV	69.95
Toonstrucker	DV	74.95
Transport Tycoon & World Editor	DV	54.95
Tune 81	DV	74.95
Virtua Cop (Win 95)	DV	79.95
Virtua Fighter	DV	79.95
Warcraft 2	DV	79.95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28.95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86.95
Warwind	DV	69.95
Wing Commander 4	DV	57.95
Worms Special Edition	DV	74.95
X Wing Edition	DV	32.95

**Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31**





## Liebe Tips & Tricks-Leser,

Unsere Komplettlösung bzw. unsere Fahrertips zu Grand Prix 2 gehen langsam dem Ende zu. In dieser Ausgabe haben wir uns die Strecken in Italien, Belgien und Ungarn vorgeknöpft - und in der nächsten Ausgabe folgen die restlichen vier Kurse. Wie sieht's denn in Ihrer Weltmeisterschaft aus? Ist Ihnen Damon Hill dicht auf den Fersen, oder liefern Sie sich einen Zweikampf mit Schumacher? Wer Adventures mag, kommt an Toonstruck vermutlich nicht vorbei. Das amüsante Cartoon-Abenteuer mit Christopher Lloyd hat uns für lange Zeit auf Trab gehalten - doch die Mühe hat sich gelohnt: mit Hilfe der Lösung dürfte sich in „Trickreich“ keiner mehr verlaufen... Der zweite Teil unserer Tips zu Mechwarrior: Mercenaries zeigt Ihnen Lösungsmöglichkeiten für die letzten zehn Levels. Und mit den Hex-Codes zu Schleichfahrt können Sie Ihr Schiff nach Ihren eigenen Wünschen ausstatten. Viele Leser hatten uns nämlich bereits angerufen, daß Schleichfahrt sie noch zum Wahnsinn treibt - das sollte sich jetzt vermeiden lassen...

Viel Spaß bei dieser Ausgabe

Simon Schmid

## Grand Prix 2

Komplettlösung - Teil 4 ..... Seite 726

Wir geben Fahrertips zu den Kursen in Italien, Belgien und Ungarn.

## Toonstruck

Komplettlösung - Teil 1 ..... Seite 732

Der erste Teil der Komplettlösung führt Sie durch die abgedrehte Cartoon-Welt.

## Mechwarrior: Mercenaries

Komplettlösung - Teil 2 ..... Seite 736

Die letzten zehn Levels komplett gelöst!

## Schleichfahrt

Hex-Codes ..... Seite 740

Mit diesen Codes müssen Sie sich vor keinem Gegner mehr verstecken.

## F1 Manager 96

Allgemeine Tips ..... Seite 741

Tips zur optimalen Spoilereinstellung, Bereifung, Werbeaufträgen...

**Kurztips** ..... ab Seite 741

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:  
 \_\_\_ St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM

Gesamt ..... DM  
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 4,-/Ausland DM 12,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von ..... DM

☐ bar (Geld liegt bei) ☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computer Verlag  
 Leserservice  
 Postfach  
 90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

# JETZT SAMMELN!

- für Ihre Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



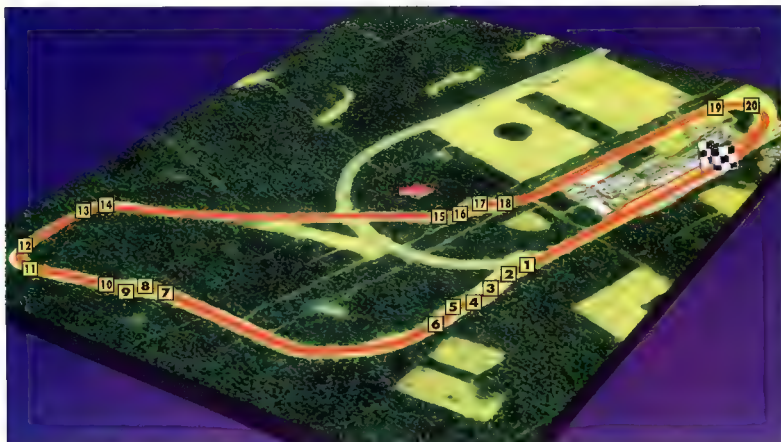
## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung Teil 4: Italien, Ungarn, Belgien

# Grand Prix 2

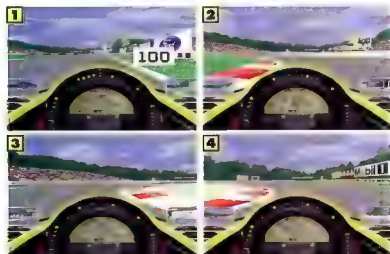
In diesem Monat widmen wir uns den Strecken Hungaroring, Spa und Monza. Hungaroring und Spa gehören sicherlich zu den anspruchsvollsten Pacours im gesamten

Formel 1-Zirkus. In Monza darf hingegen so richtig das Gaspedal durchgetreten werden. Im nächsten Monat gibt es dann die letzten vier Strecken. Viel Spaß!

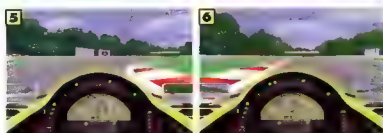


## Italien - Monza

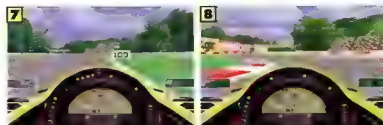
Monza ist ein echter Hochgeschwindigkeitskurs, mit nur wenigen wirklich herausfordernden Kurven. Den größten Teil des Trainings sollten Sie also mit Ihren Mechanikern zusammen verbringen, um die optimale Spoilereinstellung herauszufinden. Gute Überholmöglichkeiten gibt es natürlich bei den Geraden nach den Punkten (14), (18) und (20), aber auch in den Kurven nach den Punkten (11) oder (19).



Am Ende der Zielgeraden lauert die einzige gefährliche Stelle in Monza. Die folgende Schikane ist vor allem während des Rennens ein potentieller Unfallort und sollte mit gemäßigtem Tempo gefahren werden...



... Bremsen Sie beim Schild 100 brutal in den ersten Gang herunter, das Tempo sollte bei knapp 140km/h liegen, wenn Sie nach links einlenken. Nehmen Sie den Fuß vom Gas, und steuern Sie bei ungefähr 100km/h bis 110km/h wieder nach rechts. Geben Sie jetzt kurzzeitig Vollgas und bremsen Sie sofort wieder, um die anschließende Rechtskurve mit 140km/h zu bewältigen. Am Scheitelpunkt können Sie schon wieder voll auf's Gas gehen.



Die zweite Schikane ist weniger gefährlich. Bremsen Sie beim Schild 100 auf ca. 145km/h ab, und halten Sie diese Geschwindigkeit. Wenn Sie gefühlvoll mit dem Gaspedal umgehen, sollten Sie die Schikane durchfahren können,



ohne die Seitenbegrenzungen zu berühren. Das ist gerade deshalb so wichtig, weil die Randsteine an dieser Stelle sehr hoch sind, und Sie sich leicht drehen oder gar den Spoiler abfahren können.



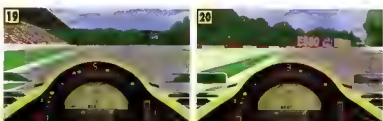
Die folgende Rechtskurve ist zwar nicht besonders schnell, dafür aber auch noch gefährlich. Gehen Sie mit knapp 260km/h im dritten Gang in die Kurve hinein, und reduzieren Sie die Geschwindigkeit nur ein wenig.



Die nächste Rechtskurve ist auch kein Problem. Lenken Sie bei 280km/h im fünften Gang einfach voll ein. Sie sollten zwar die Seitenbegrenzung relativ stark berühren, trotzdem dürfte es problemlos möglich sein, wieder sauber auf die Strecke zurückzukommen.



Bremsen Sie ab dem Schild 100, bis Sie sich bei Tempo 200km/h im dritten Gang befinden. Dann schrammen Sie möglichst weit links an der Seitenbegrenzung vorbei, gehen noch weiter vom Gas und steuern sofort wieder nach rechts. Jetzt wieder voll auf's Gas und die abschließende Links-Biegung mit voller Beschleunigung durchfahren.



Sobald Sie den „Aussichtsturm“ mit der Aufschrift „Q8“ sehen, sollten Sie leicht bremsen. Vor dem Beginn der Rechtskurve sollten Sie sich im dritten Gang befinden, einlenken und noch ein wenig vom Gas gehen. Wenn Sie die Haupttribüne sehen, können Sie wieder beschleunigen.



# CD-ROM CENTER

Versand: Dennerstr. 4 90429 Nürnberg  
**☎ 0911 / 28770-87**  
 Fax: 0911 / 28770-84

### GAMES

Biefuss 2 DV \*) ..... 64,90 DB Kurzbuch 96/97 ..... 29,90  
 Bundesligaspieler 97 \*) ..... 89,90 Führerscheinprüfung 7 Sinn 39,90  
 C&C 2 Red Alert DV \*) ..... 87,90 Satellitenatlas Deutschland 94,90  
 Comanche 3.0 EV \*) ..... 79,90 Topware Gold 3 mit 40 Voll-  
 Daguerre EV ..... 99,90 Versionen auf 10 CDs ..... 37,90

### INFOTAINMENT

Das schwarze Auge 3 -  
 Schatten über Ravens \*) ..... 37,90  
 Lords of Lore 2 DV \*) ..... 89,90  
 MS Flugsimulator 6.0 DV \*) ..... 99,90  
 Privateer 2 DV \*) ..... 89,90  
 Rally Racing DV ..... 79,90  
 Realm of the Haunting DV \*) ..... 79,90  
 Syndicate Wars DV \*) ..... 79,90  
 Topware Games Gold -  
 40 Spiele auf 15 CDs ..... 37,90 Yamaha 50 DB-XG ..... 209,-

### HARDWARE

Matrix Mystique 2 MB ..... 339,-  
 Matrix Mystique 4 MB ..... 449,-  
 MS Bideitender Gamespad ..... 75,-  
 Soundblaster 16 Pro ..... 179,-  
 Thrustmaster GP 1 Lenkrad ..... 179,-  
 Yamaha YST20 Lautsprecher ..... 159,-  
 40 Spiele auf 15 CDs ..... 37,90 Yamaha 50 DB-XG ..... 209,-

**Gesamt-Katalog auf Anfrage!**  
**Super-Auswahl von über 1.000 CD-ROM Titeln**  
**In unseren Ladengeschäften!**

**NÜRNBERG**  
 Burg  
**PLARRER**  
 Fürth Bhf

**ERLANGEN**  
 Hauptstr.  
 Heuwaag  
**Markt-  
 platz**  
 Bhf  
 Heuwaagstr. 20  
**☎ 09131/203607**

**Händler aufgepaßt!**  
 Hier könnte Ihr  
 Laden sein.  
 Info: 0911 / 28770-89

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Die Ladenpreise können variieren \*) bei Drucklegung noch nicht verfügbar! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Versandkosten inlnd. Vorkasse DM 8,- Nachnahme DM 12,-

## WARNSCHILDER



Copyright © 1997, 3DO Company. Alle Rechte vorbehalten. 3DO Company ist eine Tochtergesellschaft von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

**Erscheint im März bei**

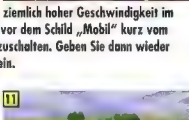
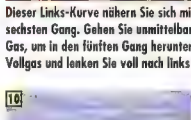
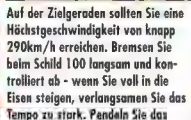
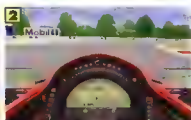
<http://www.3do.com>



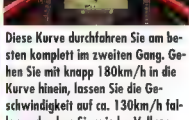


## Ungarn - Hungaroring

Überholmöglichkeiten gibt es auf dem Hungaroring en masse: die beiden langen Geraden nach den Punkten (26) und (7) sind prädestiniert für Wagen mit hoher Höchstgeschwindigkeit. Wer mit mehr Flügel unterwegs ist, um in den wirklich engen Passagen nicht im Kiesbett zu landen, sollte versuchen vor den Kurven (10), (13) oder (23) einen späteren Bremspunkt als sein Kontrahent zu wählen



Auf der Zielgeraden sollten Sie eine Höchstgeschwindigkeit von knapp 290km/h erreichen. Bremsen Sie beim Schild 100 langsam und kontrolliert ab - wenn Sie voll in die Eisen steigen, verlangsamen Sie das Tempo zu stark. Pendeln Sie das Tempo bei ungefähr 150km/h ein und durchfahren Sie die Rechts-Kurve im zweiten Gang. Erst gegen Ende der Kurve wieder voll auf's Gas: Sie sollten bei knapp 170km/h die linke Seitenbegrenzung berühren.



Fahren Sie im dritten Gang an die erste Links-Kurve heran, und bremsen Sie erst im letzten (dann aber energisch) Augenblick in den ersten Gang herunter. Mit 150km/h sind Sie gut dabei. Sobald Sie das Ende der Kurve sehen können, wieder voll auf's Gas, um die anschließende Rechts-Kurve mit möglichst hoher Geschwindigkeit durchfahren zu können. Halten Sie sich dabei zunächst an der rechten Seite.

Dieser Links-Kurve nähern Sie sich mit ziemlich hoher Geschwindigkeit im sechsten Gang. Gehen Sie unmittelbar vor dem Schild „Mobil“ kurz vom Gas, um in den fünften Gang herunterzuschalten. Geben Sie dann wieder Vollgas und lenken Sie voll nach links ein.

Diese Kurve durchfahren Sie am besten komplett im zweiten Gang. Gehen Sie mit knapp 180km/h in die Kurve hinein, lassen Sie die Geschwindigkeit auf ca. 130km/h fallen und geben Sie wieder Vollgas, wenn Sie das Ende der Kurve sehen.

Hier handelt es sich um die ungefährlichere der beiden Schikanen. Bremsen Sie möglichst spät, dann aber bestimmt, um die Schikane im ersten Gang zu durchfahren. Wenn Sie das Tempo danach von 100 (zu Beginn), auf 120 (in der Mitte) und schließlich auf 160 (am Ende) steigern, dürfen Sie keine...



...Probleme haben. Achten Sie aber darauf, die Kurven weit auszufahren und nicht über die Begrenzungen zu schleudern. Sie verlieren dadurch nur Zeit!



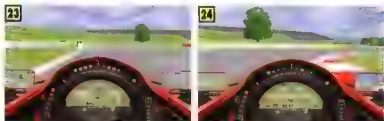
Diese Kombination wird zweiten Gang durchfahren. Halten Sie dabei das Tempo zwischen 160km/h und 175km/h, und behandeln Sie das Gaspedal dabei sehr gefühlvoll. Wenn Sie hier zu stark beschleunigen und nur ein wenig falsch einlenken, gerät Ihr Wagen ins Schleudern.



Diese leichte Biegung im Kurs sollten Sie nicht weiter ernstnehmen. Beschleunigen Sie ruhig voll durch und gehen Sie nur kurz vom Gas, wenn der Wagen droht, von der Straße abzukommen. Hier kann nicht viel passieren.



In diese Rechts-Kurve sollten Sie allerdings nicht zu schnell hineingehen. Halten Sie das Tempo bei ungefähr 230km/h und den Wagen dabei hochtourig im vierten Gang. Sobald Sie „durch“ sind, können Sie wieder voll durchstarten.



Unterschätzen Sie auf keinen Fall die erste Rechts-Kurve, sondern bremsen Sie schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts ordentlich ab und gehen Sie mit knapp 140km/h in die Schikane hinein. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: wer's riskant mag, versucht über die linke Seitenbegrenzung zu „springen“ und gibt dabei Vollgas.



Blieben Sie auf dem Gas, bis Sie sich neben dem Werbeschild „Olivetti“ befinden. Dann gehen Sie auf die Bremse, um die Links-Kurve mit ungefähr 140km/h zu durchfahren. Berühren Sie dabei weder Gas- noch Bremspedal!

## GRUSELIG GÜNSTIG!

### SOUNDKARTEN

Soundblaster 32	199,-
Soundblaster AWE 32	319,-
Tortoise Maestro 32/96 SE	349,-
Tortoise Maestro 16/96 SE	219,-

### GRAFIKKARTEN

Matrox Mystique 2MB	299,-
Matrox Mystique 4MB	309,-
Diamond Stealth 3D 2000 2MB	199,-
Elsa Victory 3D 2MB	319,-
Barclay Terminator 3D 2MB	189,-

### FESTPLATTEN

Seagate 85MB 12ms	239,-
Quantum Fireball 4.7GBD 12ms	259,-
Western Digital 1.4GB 10ms	419,-
Quantum Fireball 2.1GB 10.5ms	459,-
Fujitsu Picobit 7.5GB 10ms	489,-

### CD-ROMS

Toshiba XM-SV32B, 8x	109,-
Mitsumi PR400, 8x	109,-
Mitsumi FX200, 12x	299,-
Brenner SP SureStore 4020i komplett	999,-

### CPU

Intel Pentium 133MHz	419,-
Intel Pentium 166MHz	689,-
Intel Pentium 200MHz	929,-
AMD K506 P133	279,-
Cyrix 6X06 P166+	299,-

### RAM

AMD PS/2 60ns	35,-
6MB PS/2 60ns	39,-
16MB PS/2 60ns	149,-
8MB EDO 60ns	39,-
16MB EDO 60ns	149,-

### MAINBOARDS

Asus P55T3PA Intel 430HX	279,-
Gigabyte 586HX Intel 430HX	249,-
Gigabyte 586VX Intel 430VX	229,-
Chaintech 586VXH Intel 430VX	209,-

### ZUBEHÖR

120 Watt Aktivboxen	39,-
240 Watt Aktivboxen	59,-
CD-Rohling Philips	14,-
D-Info 3.0	29,-

Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte.  
Preis freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand.  
Bestellannahme: Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18 Uhr  
Sa 10-13 Uhr

AKTUELLE TAGESPREISE AM TELEFON -  
KOSTENLOS! GESAMTPREISLISTE  
**ARIZONA**  
HERKULES COMPONENTS MARK WERKE  
Druckklingelstr. 4 - 73230 Kirchheim/Teck - Fon 07141/3235-0 - Fax 07141/3235-1

## HANDZEICHEN

Ich finde, Sie sind ein mieser Fahrer



Ich finde, Sie haben die Geschlechts-teile eines Winzignagers.

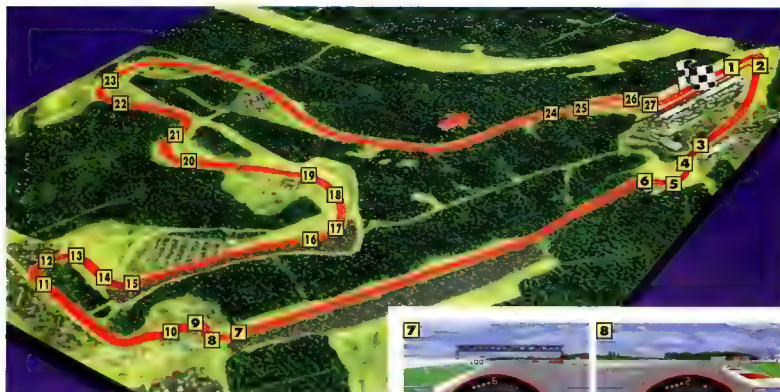


Copyright © 1997 Computer & Video Games Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel ist ein Produkt von Computer & Video Games Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

<http://www.3ao.com>



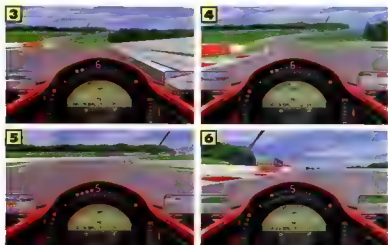


## Belgien: Spa-Francorchamps

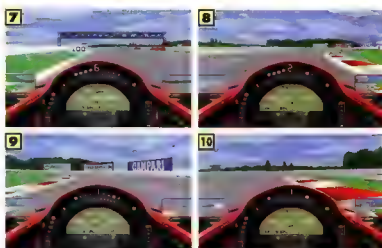
Bei diesem Kurs trennt sich die Spreu vom Weizen - wer hier die Nase vorn haben will, muß wirklich viel Mut beweisen. Gute Überholmöglichkeiten gibt es eigentlich wenige: abgesehen von der Geraden nach dem Punkt (6), sind fast alle Hochgeschwindigkeitspassagen zu „kurvig“, um an seinen Kontrahenten vorbeizuziehen. Wer gerne in den Kurven überholt, sollte sich das bei den Punkten (7), (20) und (11) überlegen - es ist aber wirklich sehr gefährlich!



Gleich die erste Kurve ist für den Anfänger eine fast unlösbare Aufgabe - und vor allem im Rennen ein potentieller Unfallherd. Bremsen Sie möglichst früh in den ersten Gang herunter. Wenn Sie die Tribüne mitten im Sichtfeld haben, sollten Sie auf KEINEN Fall schneller sein als 65km/h! Vollgas sollten Sie erst geben, wenn Sie sicher sein können, auf der Strecke zu bleiben!



Die Mut-Kurve: Fahren Sie im sechsten Gang den kleinen Berg hinunter, gehen Sie für eine halbe Sekunde vom Gas und beschleunigen Sie dann wieder voll durch - dabei sollten Sie natürlich voll nach rechts einlenken! Um diese Kurve perfekt zu fahren, muß man schon einige Dutzend Runden in Spa auf dem Buckel haben. Übrigens: Michael Schumacher fährt diese mörderische Passage mit Vollgas!



Diese Kurve sollten Sie hingegen nicht zu schnell angehen: bremsen Sie ab dem Schild 100 auf knapp 200km/h (zweiter Gang) herab und lenken Sie vorsichtig ein. Nehmen Sie dabei den Fuß vom Gas und tippen Sie ggf. noch einmal kurz auf die Bremse, um die anschließende Links-Kurve mit ca. 140km/h zu nehmen.



Eine ähnliche Situation: Sie nähern sich dieser Kurve mit fast 270km/h. Bremsen Sie ab dem Schild mit dem Pfeil nach rechts, in den ersten Gang herunter, um mit ca. 120km/h in die Kurve einzulenken. Geben Sie auf keinen Fall zu früh wieder Gas, sondern fahren Sie lieber ein paar Meter zu langsam. Wenn alles sicher erscheint, beschleunigen Sie in den dritten Gang...



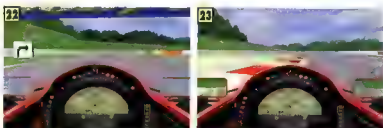
...und halten die Geschwindigkeit bei ca. 220km/h. Lenken Sie dann nach links ein, nehmen Sie den Fuß vom Gas (Tempo am Scheitelpunkt: knapp 200km/h) und beschleunigen Sie dann wieder.



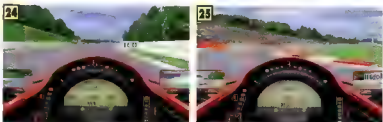
Gehen Sie ab dem Schild 100 vom Gas, und lenken Sie dann nach links ein den vierten Gang sollten Sie aber unbedingt halten, auch wenn Sie dabei relativ knapp am Kiesbett vorbeifliegen. Gehen Sie dann wieder kurz auf's Gas und halten Sie die Geschwindigkeit bei ca. 240km/h, um die anschließende Links-Kurve gefahrlos durchfahren zu können.



Beim Schild 100 sollten Sie herunterbremsen, bis Sie sich im dritten Gang befinden. Die folgende Rechts-Kurve und auch die Links-Kurve fahren Sie im dritten Gang. Gehen Sie dabei gefühlvoll mit dem Gas um.



Ein gutes Stück nach dem Schild mit dem Pfeil nach rechts, treten Sie solange auf die Bremse, bis Sie sich im zweiten Gang befinden. Jetzt einlenken und langsam beschleunigen. Nach der Rechtsbiegung wieder Vollgas!



Beim Schild 100 bremsen Sie bis in den dritten Gang (ca. 200km/h). Jetzt haben Sie wieder einmal zwei Möglichkeiten die Schikane zu meistern. Entweder wieder leicht auf's Gas und über den Randstein „hoppeln“ (riskant) oder den Fuß vom Gas nehmen, und die Kurve im zweiten Gang voll ausfahren.



Die folgende Rechts-Links-Kombination durchfahren Sie mit flottem Tempo bei knapp 210km/h. Achten Sie darauf, die Seitenbegrenzung nur leicht zu touchieren, denn sonst wird Ihnen die hohe Metallwand an der rechten Seite vermutlich zum Verhängnis.

# B + E Games

Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

T-Online: \*B+E#

E-Mail: BE\_Games@t-online.de

Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr

Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33

Tel. 0177/2475910, 2475911 Fax. 09721/189633

**Com.&Conq.2 79,90**
**Formel 1 64,90**
**Bleifuß 2 49,90**

Com &amp; Conq 2 Mis. 27,90

Crusader- no regret 67,90

Daggerfall 69,90

Dark Forces 2 79,90

Dominion 69,90

Down in the Dumps 69,90

Dungeon Keeper 69,90

Fifa '97 69,90

Hardline 59,90

Hugo 4 59,90

Privateer 2 74,90

Phantasmogoria 2 74,90

Road Rash 59,90

Sega Rally 64,90

Wing Commander 4 59,90

Alien Trilogy 74,90

Baphomet's Fluch 77,90

BM 97 69,90

Descent 2 Miss B. 39,90

Der Planer 2 74,90

Diablo 79,90

DSA 3 39,90

FI GP 2 79,90

Nascar Racing 2 74,90

Need for Speed SE 59,90

NHL '97 74,90

Orion Burger 67,90

Pandora Akte 77,90

Pax Imperia 2 77,90

Rallye Racing '97 74,90

Schleichfahrt 69,90

Shattered Steel 69,90

Siedler 2 Mission 27,90

Syndicate Wars 79,90

Time Commando 74,90

Tomb Raider 64,90

Zork Nemesis 79,90

... und viele andere mehr!!!

!!! Preis ist kostenlos!!!

 Versandkosten: Nachnahme 10,- DM - NN, Vorkasse 6,- DM  
 Ab 100,- DM Versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.  
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

## BEFEHLSSCHILDER



© 1997 The 3DO Company. Alle Rechte vorbehalten. 3DO ist ein eingetragtes Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>


## Komplettlösung - Teil 1

# Toonstruck

Das Comic-Adventure Toonstruck macht zum ersten Mal sinnvollen Gebrauch von Full Motion Video: Sie steuern keinen geringeren als Christopher „Back to the Future“ Lloyd durch eine abgedrehte Zeichentrickwelt. Mit Hilfe dieser Komplettlösung dürfte das für Sie und Ihren ständigen Begleiter Flux kein Problem mehr darstellen.

## Im Schloß

Gehen Sie die Treppe runter und nach rechts in das Labor von Professor Wirrwah. Sprechen Sie mit ihm. Sie erfahren, daß er seine Brille nicht wiederfindet. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie die Treppe hinauf in den Trophäenraum.

Der Fußwächler  
kennt den Professor

Sprechen Sie den Fußwächler auf die verlegten Brillengläser Professor Wirrwahs an. Gehen Sie nun wieder zu Wirrwah und sagen Sie ihm, daß die Brille vermutlich in seiner Tasche steckt. Sie bekommen von ihm einen bodenlosen Beutel und den Entwurf für den Verniedlicher. Verlassen Sie das Schloß durch die Treppe nach unten.

## Vor dem Schloß

Unterhalten Sie sich mit den Wächtern, und lassen Sie sich den Begrüßungsstanz vorführen. Währendessen fällt einem Wächter ein Schlüssel auf den Boden, den er jedoch gleich wieder einsteckt.

Die Wächter  
tanzen lassen

Verlangen Sie, noch einmal den Tanz zu sehen und heben Sie dabei den Schlüssel auf, der erneut aus der Tasche des Wächters fällt. Betreten Sie das Schloß.

## Im Schloß

Öffnen Sie die Tür links vom Saal mit dem Schlüssel. Nehmen Sie die Spieldose von der Kommode des Königs und stecken Sie sie ein.

Flux klettert  
besser als Sie

Lassen Sie Flux die Leiter hinaufklettern, da Sie selbst zu schwer für die Leiter sind. Er findet einen Gutschein für ein Kostüm. Stecken Sie den Gutschein ein, und ziehen Sie an dem Seil, um den Fußwächler herbeizuholen. Nachdem er wieder weg ist, rollen Sie den Teppich zur Seite. Sie stellen fest, daß die Falltür verriegelt ist.

Zettel gibt Hinweise  
auf Schloßboden-  
mechanismus

Lesen Sie sich den Zettel, der an der Kommode hängt, aufmerksam durch. Er gibt verrätselte Hinweise auf die Lösung des Schubladenmechanismus. Die Schubladen müssen so betätigt werden, daß die obere und die untere Schublade offen stehen, die beiden in der Mitte müssen geschlossen sein.

Geheimtür unter  
dem Bett des Königs

Unter dem Bett des Königs öffnet sich eine Geheimtür. Gehen Sie hindurch. Treten Sie auf die lose Bodendielle. Beauftragen Sie Flux, sich auf die Dielen zu stellen und treten Sie dann noch einmal auf sie.

Flux öffnet im Flug  
die Falltür

Flux konnte im Flug die Falltür öffnen. Kehren Sie wieder zurück, rollen Sie zur Tarnung den Teppich über die offene Falltür, und ziehen Sie an dem Seil. Der Fußwächler geht nichtsahnend über den Teppich und fällt durch die Falltür hinunter. Gehen Sie in den Trophäenraum und nehmen Sie den Fischpokal von der Wand. Verlassen Sie das Schloß, und laufen Sie zum Dorfzentrum.



Um das Kraft-O-Meter zum Klingeln zu bringen, müssen Sie erst einmal Ihre Muskeln trainieren - das geht am besten in Jims Trainingshalle.

## Kneipe

Sprechen Sie mit dem Barkeeper. Er will die Maus loswerden und setzt dafür eine Belohnung aus. Versuchen Sie die Maus zu fangen.

Lesen Sie die  
Maus herunter

Zuerst springt sie in Richtung Ausgang, dann auf die Theke und von dort direkt unter die Mausefalle. Setzen Sie sich an das Orgelinstrument und spielen Sie. Während die Maus tanzt, beauftragen Sie Flux damit, die Mausefalle zu betätigen. Als Belohnung bekommen Sie einen alten Krug. Heben Sie die bewußtlose Maus auf, und nehmen Sie sie mit.

## Im Schloß

Betreten Sie den Trophäenraum, und stecken Sie die Gießkanne ein. Stellen Sie stattdessen den alten Krug an die Stelle, um den Raum wieder verlassen zu können. Gehen Sie zum Dorfzentrum.

## Spielhalle

Sprechen Sie mit dem Kassierer der Spielhalle, und fordern Sie ihn zu einer Partie WACMAN auf. Drücken Sie so schnell hintereinander wie möglich auf den Feuerknopf, um die Morgensternkugel auf den Gegner fallen zu lassen.

Wacman erfordert  
Geduld

Mit ein bißchen Geschick gewinnen Sie beim zweiten oder dritten Mal. Sie erhalten eine fast goldene Kette als Gewinn. Versuchen Sie sich beim Kraft-O-Meter, doch der Gummihammer des Kassierers erweist sich nicht als brauchbar. Verlassen Sie die Spielhalle, und betreten Sie das Kostüramma.

## Kostüramma

Sprechen Sie mit Frau Schnitt. Sie erfahren, daß der Gutschein für ein Kostüm erst mit dem königlichen Stempel gültig ist. Fragen Sie sie außerdem nach dem Buch, daß Sie gerade liest. Von dem Kostüramma aus gehen Sie nun in die Backstube.

## Backstube

Sprechen Sie mit den Bäckerburschen. Der Bruder ist verschwunden und sie können keine Backwaren mehr herstellen. Spielen Sie auf dem alten Klavier. Stecken Sie die beiden losen Tasten ein, und verlassen Sie das Dorfzentrum durch die untere Mitte.



## Landschaft

Reden Sie mit Fluffy. Sie möchte unbedingt Popcorn haben. Gehen Sie weiter nach Westen.

**Wiese**

Sprechen Sie mit der Fütterscheuche. Sie möchte unbedingt neue Kleidung haben. Versprechen Sie ihr, ein neues Kostüm zu besorgen. Brechen Sie sich einen Maiskolben ab, und betreten Sie die Scheune.

## Scheune

Lassen Sie sich von Marga-Trine und Polly-Esther berichten, daß der Butterer nicht funktioniert, weil ein Teil des Butters im Heuhaufen verloren gegangen ist. Versuchen Sie es dort zu finden.

### Eine Gießkanne voller Dünger

Aber selbst Flux muß hier kapitulieren. Füllen Sie die Gießkanne mit dem Dünger aus der Holztonne und verlassen Sie außerhalb der Scheune die Szenerie weiter nach Westen.

## Wald

Schicken Sie Flux zum Eichhörnchen hinauf, damit er ein paar der Nüsse besorgt. Doch Flux wird von dem Eichhörnchen jedesmal angegriffen. Gehen Sie weiter nach Westen.

## Überlieferter Wald

Sie treffen auf G.B. Wolf. Von ihm erhalten Sie den Auftrag, eine Flasche Wein für das Abendessen zu besorgen. Ansonsten läßt er Sie nicht vorbei. Verlassen Sie den dunklen Wald nun wieder nach Osten und folgen Sie dann dem Weg nach Norden.

## Küste

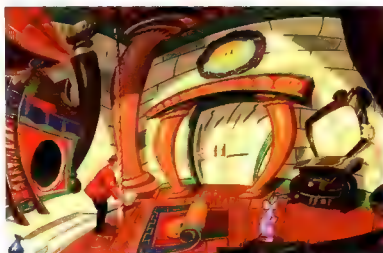
Betreten Sie die Trickreichbahn, und stellen Sie den Schalter ein, daß Sie zum Trickreich fahren. Der Elefant sieht aber keine Veranlassung sich zu bewegen. Steigen Sie wieder aus und geben Sie außen an der Bahngondel der freien rechten Hand die Maus.

### Die Maus wirkt beim Elefanten wahre Wunder

Sie ist immer noch bewußtlos und stellt in diesem Zustand keine echte Bedrohung für den Elefanten dar. Halten Sie ihr die Gießkanne mit dem Dünger unter die Nase. Der strenge Geruch bringt Sie wieder zu Bewußtsein. Betreten Sie die Bohne wieder, und stellen Sie den Schalthebel auf Trickreich ein. Der Elefant gerät in Panik und transportiert Sie hinüber.

**Trickreich (Mitteltrickreich)**

Gehen Sie den linken Weg entlang zu Jims Gym.  
Sprechen Sie mit dem Wächter vor der Schol-  
lenspülstelle. Er läßt sich nicht davon abbringen



Wenn Sie erst einmal in die gemeine Falle hineingetappt sind, wissen Sie wie man sie sinnvoll einsetzen kann - ein hinterhältiger Trick.

## CD-ROM SPIELE

3 Skulls of the Toltec.	DV 69,90
Afflerite *	DV 69,90
AH-64D Longbow	DV 79,90
Baphomets Fluch	DV 69,90
Bleifuß 2	DV 59,90
Bundesliga Man. 97	DV 69,90
Civilization 2	DV 79,90
Command & Conq. 2 *	DV 89,90
Creatures W95	DV 69,90
Crusader - No Regret	DV 69,90
Cyberstorm Mi. W95	DV 79,90
Diablo *	DV 79,90
The Fugger 2 <i>Top1</i>	DV 49,90
Die Siedler 2	DV 69,90
Down in the Dumps	DV 69,90
F1 Manager 96	DV 69,90
Formula One GP 2	DV 79,90
Hardline	DV 59,90
HIND	DV 69,90
HUGO 4	DV 69,90
Need for Speed Sp.E.	DV 79,90
NHL 97	DV 79,90
Normality Inc.	DV 69,90
Orion Burger	DV 79,90
Rallye Racing 97	DV 69,90
Road Rash W95	DV 59,90
Schleichfahrt	DV 69,90
Sherlock Holmes 2	DV 79,90

## CD-ROM SPIELE

Syndicate Wars	DV 79,90
Terra Nova *	DV 69,90
The Dig	DV 69,90
Time Commando	DV 69,90
Toonstruck	DV 69,90
Virtua Fighter W95	DA 69,90
Worms - Reinforcem.	DV 29,90
Z (Bitmap Brothers)	DV 69,90
Zork Nemesis	DV 79,90

## PRESHITS

Across 1 Rhin	29.90	Jagged A lanc	29.90
Bling!	49.90	Kolumbus	19.90
B oforge	29.90	Kyandra-3	19.90
Bundesl Prof	19.90	Larry E	19.90
Civization 1	29.90	Little Big Adv	29.90
Colonization	29.90	Lost Eden	19.90
Der Patzriker	39.90	Pirates God	29.90
Der Reader	19.90	Pizza Connect	19.90
DSA 1 2	je 29.90	Railroad Ty	29.90
DSA 3 *	39.90	Theme Park	29.90
Eisehopper M	19.90	TILT (Fippen)	19.90
FI GP 1	29.90	Tot Topper	39.90
Face to Back	29.90	Transport Ty	29.90
Game 1 v2	29.90	Unleash East Un	29.90
Goblins 3	39.90	US Navy Hig	29.90
Hanse	39.90	Wing Comm 3	39.90
Höhlelris Sas	19.90	Woodgriff	19.90

**Kostenlosen Katalog anfordern !**  
Bitte System angeben. Wir liefern auch  
Spiele für Amiga + C84 + Konsolen.

**LÖSUNGEN** zu fast allen Spielen ab 15.  
**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplette Deutsch \* = noch nicht da Vorbestellung möglich  
Versandkosten Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller N-Gebühren)  
Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM

**Ausland:** nur Vorkasse (bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM

Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

## PC CD-ROM GAMES

[illegible]

Peter Zobel

Hard & Software  
Home Entertainment  
Personal Computer  
The Side Stand

Schulze-Delitzsch-Str. 17, 30938 Burgwedel

Tel.: 051 39/894443, Fax.: 051 39/895290

T Online: zobel#

Software ist vom Leihverkehr ausgeschlossen.

<sup>v</sup> = Vorbestellung möglich!!!

Unsere Preisliste senden wir auf Anfrage

\_\_\_\_\_

Die Farbkombination ist eine Telefonnummer

den Weg freizugeben, da seine Schicht noch nicht vorüber ist.

Da aber die Uhr in Trickreich kaputt gegangen ist, wird seine Schicht niemals enden. Lesen Sie sich den Zeitel am rechten Säulenknoschen des Gyms durch, und notieren Sie sich die Farbkombination (blau, lila, rot, orange, gelb, grün, orange). Sie stellt eine Telefonnummer dar. Betreten Sie das Gym.

## Jims Gym (Obertrickreich)

Unterhalten Sie sich mit Jim, und lassen Sie sich seine Akrobatiknummer vorführen. Da sie kein Mitglied sind, verbietet Ihnen Jim das Benutzen des Pump-O-Tronic. Verlassen Sie das Gym, kehren Sie ins Mitteltrickreich zurück und gehen Sie nun den mittleren Weg nach Norden entlang.

## Weite wüste Wildnis

Versuchen Sie das Schild zu berühren. Der Geier wird Sie davon abhalten, indem er mit seinem Schnabel auf sie einhackt. Gehen Sie wieder zurück, und folgen Sie nun dem rechten Weg zum WACME-Kaufhaus.

## WACME (Niedertrickreich)

Sie können das Kaufhaus nur betreten, wenn Sie durch eine Tür gehen, über der ein Licht aufleuchtet, ansonsten werden Sie von der Drehtür wieder hinausgeschleudert. Innen sprechen Sie mit Fauch und Kläff.

Fauch und Kläff präsentieren Produkte

Lassen Sie sich von ihnen ein paar WACME-Artikel vorführen. Beim Ausprobieren des Boxhandschuhs stecken Sie sich die Sterne, die über Fauchs Kopf kreisen, ein. Betrachten Sie die Portraitsammlung am rechten Bildrand und untersuchen Sie das des Wächters näher. Notieren Sie sich die Farbkombination auf dem Ausweis (lila, gelb, gelb, blau, grün, rot, orange). Verlassen Sie Trickreich und kehren Sie zur Kneipe zurück.

## Kneipe

Auf dem Tresen steht ein Telefon. Geben Sie zuerst die Nummer des Wächters ein, indem Sie die Farbkombinationen eintippen (z.B. gelb + blau = grün). Sie erfahren, daß seine Schicht um 6 Uhr endet. Rufen Sie die Nummer des WACME-Gewinnspiels an, und beantworten Sie sechs Fragen (von dreizehn möglichen). Die Antworten sind:

## Die Antworten für das Gewinnspiel

- Das Halsband von Kläff ist grün.
- Das Fell von Fauch ist außer weiß noch orange.



Der Elefant treibt die Seilbahn an, die nach „Trickreich“ führt. Wenn Sie die Maus in die rechte Hand legen, wird sich der Elefant schon bald bewegen...

- Das Fell von Kläff ist außer weiß noch lila.
  - Die Blumentöpfe des WACME-Kaufhauses sind lila.
  - Die Berge in der wüsten Wildnis sind orange.
  - Die Fliesen in Jims Gym sind blau.
  - Die Farbe von Jims Fell ist blau.
  - Die Fische, die oben an der Schollenspülstelle zu sehen sind, sind gelb.
  - Der Fisch auf der rechten Schulter der Wächteruniform ist rot.
  - Der Fisch auf der linken Schulter der Wächteruniform ist gelb.
  - Der Pfeil zu WACME ist rot.
  - Der Pfeil zur weiten wüsten Landschaft ist gelb.
  - Der Pfeil zu Jims Gym ist blau.
- Verlassen Sie danach die Kneipe.

## Dorfzentrum

Heben Sie das hupende WACME-Paket auf und packen Sie es aus. Es befinden sich springende Bohnen darin. Begeben Sie sich nach Trickreich in das WACME-Kaufhaus.

## WACME (Niedertrickreich)

Die Bohnen identifizieren Sie als Kunde

Zeigen Sie Fauch und Kläff die springenden Bohnen als Beweis, daß Sie hier Kunde sind.

Sie dürfen jetzt den Präsent-O-Mat benutzen. Wenn Sie es nicht allein schaffen, Magnet, Handschuhe und Hammer zu gewinnen, dann fragen Sie Flux, damit er Ihnen dabei hilft. Begeben Sie sich nun zur Scheune.

## Scheune

Der Magnet findet das verschollene Teil

Durch die Anziehungskraft des Magneten läßt sich das fehlende Maschinenteil des Butterers im Heuhaufen finden.

Setzen Sie es in die Maschine ein. Zum Dank dürfen Sie sich die ersten beiden Stücke Butter nehmen. Gehen Sie wieder zu Jims Gym.

## Jims Gym (Obertrickreich)

Butter auf das Turnpferd

Schmieren Sie die Butter auf das Turnpferd, und lassen Sie sich die Akrobatiknummer von Jim noch einmal vorführen.

Jim bemerkt nichts, rutscht auf der Butter aus und fliegt durch die Wand. Jetzt können Sie ohne Probleme mithilfe des Pump-O-Tronic Ihre Muskelkraft stärken. Gehen Sie zur Uhr vor dem WACME-Kaufhaus.

## WACME (Niedertrickreich)

Da die Schicht des Wächters um 6 Uhr endet, müssen Sie die Uhr auf Punkt 6 einstellen. Dabei müssen Sie beachten, daß sich der Stundenzeiger - mit dem rechten Hebel - nur jeweils um die Zahl, auf die der Minutenzeiger eingestellt ist, bewegen läßt.

Den Wächter mit der falschen Uhrzeit überlisten

Mit dem linken Hebel, wird die Zeit jeweils um eine Stunde zurück und fünf Minuten vor verschoben. Wenn Sie die Uhrzeit 7 Uhr und 55 Minuten eingestellt haben, brauchen Sie nur noch einmal den linken Hebel zu betätigen und die Stundenglocke ertönt. Begeben Sie sich zur Schollenspülstelle.

## Schollenspülstelle

Der Wächter hat seine Schicht beendet, und Sie können jetzt die Schollenspülstelle betreten. Untersuchen Sie das Toilettenpapier und die Toilette. Offensichtlich ist sie verstopft. Kehren Sie zum Dorfzentrum zurück und betreten Sie die Spielhalle.

## Spielhalle

Benutzen Sie den Hammer aus dem WACME-Kaufhaus für die Kraftprobe am Kraft-O-Meter.



## Komplettlösung - Teil 2

# MechWarrior: Mercenaries

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führt Sie Florian Weidhase durch die letzten zehn Missionen von MechWarrior 2: Mercenaries. Diese Komplettlösung bezieht sich auf die Kampagne und läßt den wirtschaftlichen Aspekt außen vor.

## MISSION 26: EXODUS

## ■ Dropship bei NAV Alpha erreichen

TIP: Um den „kurzen“ und angenehmen Lösungsweg zu bestehen, habe ich mir den Catapult umgerüstet. 4 Sprungdüsen, 7 (in Worten SIEBEN) Medium Pulse Lasers und bis zur Tonnagegrenze doppelten Hitzeabsorber.

An Ihrem Ausgangspunkt erwarten Sie bereits zwei Mechs. Geschwindigkeit ist jetzt lebensnotwendig. Schießen Sie beiden Gegnern jeweils ein Bein weg! Vorsicht mit den Lasern, die Dinge werden verdammte heiß, also nacheinander abfeuern. Lassen Sie die bewegungsunfähigen Mechs links liegen (Ihr Kollege wird sich darum kümmern), und begeben Sie sich so schnell wie möglich zu NAV Alpha (Sprungdüsen). Dort warten noch zwei Mechs. Wenn Sie diese beiden Gegner schnell ausschalten, haben Sie bereits gewonnen. Sie werden dann abgeholt! Vernichten Sie die Feinde bei NAV Alpha nicht, so dreht das Schiff ab, und erwartet Sie bei NAV Beta. Unangenehmer Weise hält auch der Wolf Clan ein kleines Begrüßungskomitee für Sie bereit: drei schwere Mechs! Überlegen Sie es sich gut...

## MISSION 27: FIRST STRIKE

## ■ Hubschrauber eskortieren

In dieser Mission müssen Sie die drei NAV Punkte von Feinden befreien. Der Haken an der Geschichte ist, daß überall in der Landschaft ECM-Störsender herumliegen, die auf Ihrem Radar wie Ziele aussehen.

Am einfachsten spüren Sie Ihre Feinde mit der Draht-Gitter-Sicht (siehe hierzu: Teil 1, allgemeine Tips) und dem Zoom auf. Lassen Sie Ihre Kollegen die ersten paar Mechs zerstören, helfen Sie aus sicherer Entfernung mit Langstreckenwaffen nach. Sie müssen sich für die schwereren Mechs am Ende der Mission schonen. Noch ein Tip: der Hubschrauber legt schwere Landminen an den einzelnen NAV Punkten, tun Sie sich selbst den Gefallen, nicht zu nah an der Explosion zu stehen...



In einem hügeligen, unübersichtlichen Gelände sind die Short Range Missiles von Vorteil. Diese belasten Ihre Wärmetauscher kaum, richten jedoch beim gegnerischen Mech einen großen Schaden an.

## MISSION 28: HOMESTEAD

## ■ Basis verteidigen

Nehmen Sie zwei Kollegen mit, und schicken Sie sie auf die nahenden Mechs. Bleiben Sie selbst innerhalb der Basis, und knöpfen Sie sich alles vor, was dem Stützpunkt zu nahe kommt. Die beiden AeroFighter lassen sich am besten mit PulsLasern abschießen.

## MISSION 29: DRAGONS TEETH

## ■ Vernichten Sie ALLE Gegner bis auf den Anführer Osis.

TIP: Führen Sie ER-LargeLasers mit sich! Wie schon in Mission 27 müssen Sie sich auch hier mit nicht existenten Zielen herumschlagen. Ganz zu Anfang werden Sie von mehreren Mini-Mechs angefallen. Die sind schwer zu treffen und können - trotz Ihrer geringen Größe



Rennde Mechs geben eher ein schlechtes Ziel ab. Wenn möglich, warten Sie lieber auf eine bessere Schußposition, als Ihre Wärmetauscher unnötig zu belasten oder gar limitierte Munition zu verschwenden.



## TIPS & TRICKS

Sie die drei Mechs am NAV Punkt aus sicherer Entfernung, gehen Sie aber nicht direkt zum Navigationspunkt. Sind die drei Gegner ausgeschaltet, machen Sie sich auf den Weg zu NAV Beta. Dort ist ein Gebäudekomplex, der scheinbar unbewacht ist. Weit gefehlt! Hinter den Gebäuden warten ein Linebacker und ein Vulture auf Sie. Auch diese können Sie mit den ER-Largelassern aus sicherer Entfernung zerstören. Dann machen Sie sich an die nunmehr unbewachten Gebäude: sobald Sie mit dem „Aufräumen“ fertig sind, widmen Sie sich noch einmal NAV Alpha. Auf dem Weg dorthin stehen nämlich noch zwei Mechs in der Gegend herum, die besiegt werden wollen. Ist das erledigt, so können Sie auch NAV Alpha dem Erdboden gleich machen. Sollte Ihr Beschädigungsgrad es zulassen,

nehmen Sie sich auch noch NAV Gamma vor, sonst ab zum Dropship und nach Hause!

### MISSION 31: ALI BABA

#### ■ Mech stehlen

Kaum sind Sie aus dem Dropship heraus, testen schon zwei Aero-Fighters Ihre Zielkünste. Wie man die Jungs unschädlich macht, wissen Sie ja mittlerweile. Der einzige Trick ist, sich nicht zu weit vom eigenen Schiff zu entfernen. Die Sie umgebenden NAV Punkte herbeibringen nämlich viele Gegner, die Sie um keinen Preis aufscheuchen sollten. Sobald Sie sich um die Fighter gekümmert haben, müssen Sie nur noch zu NAV Delta gehen und einen Mech zerstören. Mission erfolgreich!

### MISSION 32: JUDAS KISS

#### ■ Dropship zerstören und überlaufen

Sie sitzen in dem soeben gestohlenen Mech und vor Ihnen tobt schon eine deftige Schlacht. Obwohl man Ihnen in der Vorbesprechung zwei Alternativen läßt, funktioniert nur „die harte Tour“. Zerstören Sie das Dropship und alle Mechs in der Nähe. Dann geht's ab nach NAV Alpha, wo Ihre Mitfahrgelegenheit auf Sie wartet. Sie haben nun zwei Möglichkeiten: Kämpfen oder laufen! Ich habe mich für die letztere entschieden. Zwei Mechs werden ihr Bestes tun, um Sie an der Abreise zu hindern.

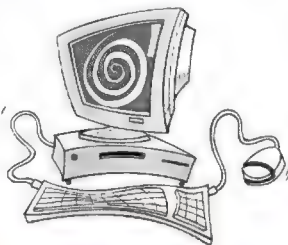
### MISSION 33: TROJAN HORSE

#### ■ Hinterhalt auf Gegner durchführen alle Mechs zerstören

Ihre Truppen haben einen perfekten Hinterhalt inszeniert. Ihre Gegner stürzen sich auf ausgemusterte Industrieroboter, die mit Sprengstoff vollgestopft sind. Sobald die Falle zugeschnappt hat, kommen



Die Rückkamera hilft meist, herannahende Feinde, die Ihnen in der Hitze des Gefechts auf dem Räder nicht aufgefallen sind, frühzeitig zu erkennen.



## Probleme beim PC-Spielen? Kein Problem mit PC GAMES!

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips und Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es jeden Monat in PC GAMES. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinformationen in den PC GAMES Specials. PC GAMES mit CD-ROM monatlich für sagenhafte DM 9,90!



Deutschlands großer Fachverlag für  
Computer- und Videospielmagazine

Heiße  
3D-Games  
selbst produzieren!

## 3D GameStudio

Entwicklungssystem  
für 3D-Computerspiele

- Produzieren Sie 3D-Werbe, Adventure, Rollenspiele
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!
- Enthält World Editor und die ACKMEX 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Aktion-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinth
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Action und Genus
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung 320x400, 256 Farben
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial



3D-GameStudio lite ... DM 169,-

Preis inkl. MwSt. ab Lager Dinsburg • Versandadresse DM 18,- • Gratis-Lieferanten!

Test-Version im neu-Buch "Game-Studio" bei Ihrem Buchhändler!

Weitere Infos & Demos -> <http://members.aol.com/comitec>

COMITEC

GmbH ■ 64807 Dinsburg ■ Dieselstr. 11c  
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

Sie ins Spiel und zerstören die drei schwer ledierten Gegner. Dann müssen Sie die NAV Punkte absuchen. Bei Alpha und Beta tauchen ein paar nervige Elementals auf, aber bei NAV Gamma erwartet Sie eine kleine Überraschung. Der Gegner hat einen eigenen Hinterhalt vorbereitet. Gehen Sie auf keinen Fall direkt zu NAV Gamma. In der Nähe des Punktes sehen Sie drei Krater, in denen sich Ihre Widersacher versteckt halten. Nun ja, aus dem Hinterhalt wird nichts. Suchen Sie die Krater einzeln ab. Solange Sie nur gucken und nicht schießen, passiert gar nichts. Sie haben die freie Auswahl. Da Sie sozusagen den Spieß umgedreht haben, sollten Sie mit den drei Gegnern leichtes Spiel haben.

#### MISSION 34: SHIELD-WALL

##### ■ Halten Sie die Stellung an NAV Alpha

Diese Mission ist denkbar einfach! Decken Sie den Rückzug Ihrer eigenen Truppen. Es werden Ihnen sechs Mechs nacheinander serviert. Auf zwei Sachen müssen Sie jedoch aufpassen: Gehen Sie nicht zu weit von NAV Alpha weg und passen Sie auf, daß Sie nicht die fliehenden Kameraden auf's Korn nehmen.

#### MISSION 35: DECAPITATOR

##### ■ Kommandanten eliminieren

Nach ein einfacher Auftrag. Suchen Sie alle NAV Punkte ab, zerstören Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt und erledigen Sie den gegnerischen Kommandanten. Bei NAV Alpha wartet ein Black-Hawk und ein Uller, an NAV Beta ein Naga und ein Thor und an NAV Gamma steht schließlich ein Linebacker und ein Cauldron. In dem Cauldron sitzt der Kommandeur. VORSICHT: Sie müssen ihn unbedingt identifizieren, bevor Sie ihn in den Roboterhimmel schicken. Zur allgemeinen Verwirrung liegt überall in der Gegend Metallschrott herum.



Bei großer Entfernungen zum Gegner ist es von Vorteil, das Langstrecken-Arsenal abzufeuern. Manchmal erledigt sich so ein Problem von selbst.

#### MISSION 36: KILLING FIELDS

##### ■ Der letzte Konflikt

Alle Achtung, Sie haben es weit gebracht. Ein letztes Gefecht trennt Sie noch vom absoluten Erfolg. Schnappen Sie sich Ihre Kollegen und Ihren persönlichen Mech-Favorit. Der Gegner wartet auf Sie, er ist gut vorbereitet und zahlreich zu dieser Schlacht angetreten. Ab jetzt sind Sie alleine, keiner kann Ihnen in diesem Gefecht helfen. Viel Glück, Sie werden es brauchen! Wenn Sie diesen letzten Test erfolgreich bestehen, werden Sie mit einem grandiosen Film belohnt.

Florian Weidhase ■



**Schummeln ist nicht peinlich  
es darf nur keiner wissen...**

Manchmal ist es nicht so einfach, die Endsequenz eines Spieles zu erreichen. Die Gegner sind einfach zu stark oder der offizielle Weg ist zu weit.

Für alle, die sich immer wieder darüber ärgern, haben wir diese CD produziert.

Hier findet man Cheats, Hex-Codes und Trainer für Spiele von "ABUSE" bis "Z" alphabetisch sortiert und über eine komfortable Windows-Oberfläche abrufbar.

29,-DM



Neue Missionen für:  
C&C

Hexen, Civilization  
und und und... 39,-DM



600 Missionen für Warcraft2,  
200 Missionen für Descent2  
und und und... 39,-DM



Neue Missionen, Gegner,  
Waffen, Grafiken und vieles  
mehr für den neuen  
Action-Knüller von ID 29,-DM Knüller 39,-DM



In Arbeit:  
Neue Missionen für  
C&C2 und andere  
und und und... 39,-DM

**FDS Software GmbH**

Hauptstr. 35a, 45527 Hattingen  
Händleranfragen erwünscht!

**WWW.FDS-WEB.DE**

Bestelltelefon: **02324/964616**

Versand per Nachnahme (+9DM)  
oder per Vorkasse (+4DM)

## Hex-Codes

# Schleichfahrt

Schleichfahrt ist nichts für schwache Nerven. Nur kampferprobte Unterwasserpiloten werden mit jeder Mission auf Anhieb zurechtkommen. Mit folgenden Hex-Codes können Sie Ihr Schiff allerdings erheblich aufwerten...

Die unten aufgeführten Codes müssen mit einem Hex-Editor in den Save-Dateien ausgeführt werden. Die Save-Dateien befinden sich nach der Standardinstallation im Verzeichnis: SF\DATA\SAVE. Die enthaltenen Spielstände sind als „SAVEX.DES“ zu erkennen.

## SHIP-CODES:

Hibol	2049
Gator	2050
Zorn	2051
Succubus	2052

## TORPEDO-CODES:

Stanley I	1
Stanley II	2
Tresher Shark I	3
Tresher Shark II	4
Bull Shark I	5
Bull Shark II	6
Tiger Shark I	7
Tiger Shark II	8
Man Eater I	9
Man Eater II	10
Hammerhead Shark	11
Flash Shark I	12
Flash Shark II	13

Flash Shark III	14
Big Bang I	15
Big Bang II	16
Subsonic I	17
Subsonic II	18
Cluster Bomb	19
Laech I	20
Laech II	21
Torch	22

## MAGAZIN-CODES:

Magazin I	1025
Magazin II	1026
Magazin III	1027
Magazin IV	1028
Revolver I	1029
Revolver II	1030
Revolver III	1031
Revolver IV	1032

## GUN-CODES:

Plasma Gun I	3073
Plasma Gun II	3074
Plasma Death I	3075
Plasma Death II	3076
Plasma Death III	3077
Doom Marlar	3078
Maximum Impact I	3079
Maximum Impact II	3080
Vendetta I	3081
Vendetta II	3082
Vendetta III	3083

## SOFTWARE-CODES:

Torpedo Claw V1.6	7169
Torpedo Claw V2.1	7170
Torpedo Claw V3.6	7171
Punisher V1.0	7172
Punisher V1.4	7173
Punisher V2.2	7174

Eraser V0.8	7175
Eraser V1.0	7176
Eraser V1.4	7177

## SENSOR-CODES:

Spy I	6145
Spy II	6146
Spy III	6147
Spy IV	6148

## ARMOR-CODES:

Steel Alloy Armor	5121
Ceramic Armor	5122
Carbon Armor	5123
Titanium Armor	5124

## ENGINE-CODES:

Small Block	4097
Medium Block	4098
Big Block	4099

Die folgenden Dinge sind nur durch regulären Kauf zu erwerben: Noise Reduction Skin; Buzzer; Fixer; Silator; Booster

Um schon zu Beginn ein besseres Schiff und Ausrüstung zur Verfügung zu haben, müssen Sie wie folgt vorgehen: Beginnen Sie ein neues Spiel und sichern Sie sofort. Mit einem Hex-Editor öffnen Sie diese Save-Datei und verändern folgendes: Am Anfang der Datei hinter „Credit =“ können Sie ein beliebig großes Vermögen eintragen.

Im unteren Bereich der Datei hinter „[Ship].types“ setzen Sie einen beliebigen Ship-Code ein bzw. verändern diesen. Nachdem Sie die von Ihnen gewünschten Änderungen eingebaut haben, sichern Sie die Datei und starten das Spiel neu....

Nun bauen Sie in alle Türme das kleinste Geschütz ein und kaufen sich die billigste Software für die Türme dazu. Speichern Sie das Spiel erneut ab und öffnen Sie das Savegame im Hex-Editor.

Im unteren Teil der Save-Datei können Sie folgendes verändern:

[ShipMounting0]	armor	= beliebiger Armor-code
	sensor	= beliebiger Sensor-code
[ShipMounting1]	engine	= beliebiger engine-code
[ShipMounting2]	type	= beliebiger Gun-code
	software	= beliebiger Software-code
[ShipMounting3]	type	= beliebiger Gun-code
[ShipMounting4]	type	= beliebiger Magazin-code

[ShipMounting5]	model	= beliebiger Gun-code
	software	= beliebiger Software-code

Um die Art der Torpedos zu verändern, muß das Magazin vollgelaufen sein. Ebenfalls verändert werden kann die Ausführung der Torpedos, indem Sie die Codes hinter „torpedo0-12 = XX“ (je nach Magazingröße) entsprechend den eigenen Vorstellungen anpassen.

Sollte dies alles noch nicht reichen, können Sie unter [Defect] die Werte für die Beschädigungsfestigkeit der verschiedenen Teilbereiche wie folgt anheben:

Die Zahl vor dem Punkt mal 100 ergibt die Beschädigungsfestigkeit in Prozent. Um sie zu verändern, muß nur der Punkt entsprechend nach hinten verschoben werden.

Dazu folgendes Beispiel:

1.0000000 = 100% ursprüngliches Maximum  
100.00000 = 10.000% usw. bis zum Maximum von  
100000000. = 1.000.000.000%

## ACHTUNG!

Wenn der Schaden am Schiff behoben wird, solange die Beschädigungen über 100% liegen, so wird nur die maximale Panzerungsstärke von 100% wiederhergestellt. Wenn die Panzerstärke nicht vor jedem Einsatz auf 100% gebracht werden soll, sollte die Reparatur erst vorgenommen werden, wenn 100% unterschritten werden.

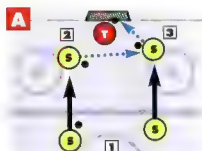
Andreas Schiefer ■



## Spieltaktiken

## NHL '97

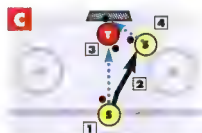
NHL Hockey 97 spielt sich ein wenig anders als seine Vorgänger. Deshalb werden auch neue Taktiken erforderlich, von den wir drei für Sie zusammengestellt haben.



1. Zwei Spieler spürten in Richtung Tor
2. Der Torwart wendet sich dem Spieler mit dem Puck zu. Da der andere Spieler nun frei am langen Eck steht, bekommt dieser den Puck zugepfößt.
3. Der Spieler am langen Eck steht frei vor dem Tor und kann so einschießen.



1. Der Spieler läuft am Spielfeldrand geradeaus nach vorne.
2. Ihr Spieler schießt den Puck in die Mitte des Tors.
3. Da sich der Torwart schnell in das kurze Eck bewegen mußte, kann er den Puck nicht richtig einschätzen und läßt ihn durch seine Beine ins Tor.



1. Der Spieler läuft in Richtung Torwart und versucht den Puck durch dessen Beine zu schießen.
2. Direkt nach dem Schuß läuft er schräg weiter.
3. Der Torwart kann den Puck nicht halten und wehrt diesen nur ab.
4. Ein erneutes Nachschieben versenkt den Puck endgültig.

## ALLGEMEINES:

In den Reihen Ihres eigenen Teams sollte, während des Spiels, so oft wie möglich ausgewechselt werden, da erschöpfte Spieler sowohl in der Abwehr als auch in der Offensive nichts zu suchen haben.

## OFFENSIVE:

So oft wie möglich Weitschüsse wagen! Diese landen natürlich nicht immer im Tor, der abprallende Puck, führt aber häufig zu gefährlichen Situationen. Schüsse in die Tormitte sind viel effektiver als Schüsse in die Ecken. Da manche Torhüter ihre Beine nicht schnell genug zusammenziehen, führt ein solcher Schuß oft zum ersehnten Torerfolg.

## DEFENSIVE:

Um den Gegner den Puck abzunehmen, sollte man sich nicht scheuen Bodychecks anzuwenden - diese sind am wirkungsvollsten. Sonst hängt die Stärke der Defensive erheblich von der Torwarstärke ab. Mit einem schlechten Torwart werden auch die größten Defensivbemühungen einfach nicht klappen.

## ComputStore

Zuverlässigkeit + Beratung + Service  
10 Tage Rückgaberecht + 8 Monate Garantie

Upgrades	5K-100	378,-
Pentium-Mainboard + CPU + Lüfter	Pentium 133	648,-
einbaufähig	Pentium 166	948,-
und getestet	Pentium 200	1.198,-
	6x86 - 166+	588,-
	6x86 - 200+	848,-
	PentiumPro200	1.798,-

4MB 386	PS/2 8 MB	68,-
32MB 386	16 MB	148,-
64MB 128B		
4MB 386	EDO 8 MB	78,-
32MB 386	16 MB	178,-
	DIMM 12ns	8 MB 148,-
32MB 486	16 MB	278,-

Mainboards	Pentium ab	228,-
Shuttle HOT		248,-
Gigabyte Vx-Chip		248,-
Gigabyte HX-Chip		298,-
ASUS T55TP4 VX		298,-
ASUS T55TP4 HX		348,-
Pentium Pro	ab	598,-

Prozessoren	5K-100	128,-
	Pentium 133	398,-
	Pentium 166	698,-
	Pentium 200	898,-
	6x86 - 166+	298,-
	6x86 - 200+	648,-
	Pentium Pro 200	1.098,-

Grafik	1MB	68,-
Buika	2MB	98,-
Videologic Grafistar 400	2MB	128,-
Videologic Grafistar 600	2MB	248,-
Eisa Winner Victory 3D	2MB	328,-
Matrox Mystique	2MB	348,-
Miro Media + TV out	2MB	348,-
Spea V7 Mirage + TV	2MB	398,-

Festplatten	IDE 1.0 GB	298,-
	1.2 GB	348,-
SCSI 1GB	1.6 GB	398,-
2GB	2.0 GB	448,-
4GB	2.5 GB	498,-
9GB	3.2 GB	548,-

CD-ROM	IDE 6x	178,-
SCSI 6x	8x	228,-
	10x	248,-
	12x	268,-
CD-Recorder	SCSI ab	798,-

Sound	PnP 16Bit	78,-
	Soundblaster 16Bt	148,-
	AWA Soundblaster 32Bit	348,-
	Teramarc Gold SS 16/96 SE PnP	148,-
	Teramarc Gold SS 32/96	498,-

Modems	ab	78,-
Controller	SCSI-2	148,-
Media-Bus	ab	448,-
Floppy 3.5"	1.44MB	448,-
Gehäuse	ab	98,-
Stereo-Boxen	ab	38,-

Drucker	mono ab	298,-
	color ab	398,-
	Laser ab	598,-

Scanner	Einzelscanner ab	228,-
	color Flachbett ab	498,-
Monitore	14" ab	548,-
	15" ab	548,-
	17" ab	898,-

PC-Tower	5K-100	1.298,-
Pentium 133		1.498,-
266MHz PB		1.798,-
8MB RAM		2.098,-
6xCD-ROM		2.098,-
1.0GB HDD	6x86 - 166+	1.498,-
2MB Grafik	6x86 - 200+	1.798,-
Sound	PentiumPro200	2.698,-

Alle Angebote zzgl. 14,- Nachnahme-Versand  
Es gelten unsere AGB, die wir gerne gegen  
Gratis - Preisliste anfordern!

ComputStore  
89511 Dietzenhausen A. Fax 09307 8653  
Bestell- und Service-Hotline:  
Tel 09307 310 Mo-Sa 8-20h

## MultiMedia Soft

## Computerspiele

## Spieleladen &amp; Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer & co), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☐ Info ☐ Info  
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielschulung? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an  
MultiMedia Soft  
52349 DÜREN Josef Schreigel Str.50

MultiMedia Soft  
finden Sie in:

04177 LEIPZIG  
Enderstr. 10 ☐ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT  
Fürstentberger Str. 39 ☐ 03364-72595  
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER  
August Bebel Str. 15 ☐ 0335-4001888  
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS  
Neuer Wall 2-4 ☐ 02841-21704  
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER  
Weseler Straße 48 ☐ 0251-524001

52349 DÜREN  
Josef Schreigel Str. 50 ☐ 02421-28100  
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet  
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER  
Pferdemarkt 7 ☐ 0651-9940656  
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBERT  
Alte Bahnhofstraße 1 ☐ 06894-2055

75172 PFORZHEIM  
Zarenstraße 11 ☐ 07321-17725  
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG  
Untere Königstr. 10 ☐ 0951-202210

99084 ERFURT  
Meinbergstraße 20 ☐ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO  
ZENTRALER EINKAUF  
52349 DÜREN Josef Schreigel Str. 50  
☐ 02421-28100 FAX 281020

## Allgemeine Tips

# F1 Manager 96

Wenn Sie bei F1 Manager 96 noch nicht die Konstrukteurs-Weltmeisterschaft erringen konnten, werden Ihnen diese Tips garantiert weiterhelfen. Neben den Spoilereinstellungen finden Sie auch Hinweise zu den allgemeinen Bauteilen und Fahrern.

Als erstes sollte man sich Sponsoren suchen und dabei mit Werbeflächen möglichst geizen, denn Sponsoren gibt es genug - Werbeflächen nur wenige! Danach ist es empfehlenswert, aus Zeitgründen sofort mit dem Entwickeln der Fahrzeugteile zu beginnen.

Bei den Top-Teams sind bereits gute Teile vorhanden, die für den Anfang der Saison erst einmal reichen. Wer mit einem „Nobody“ startet, muß hier schon konzentriert bei der Sache sein. Folgende Designtypen bringen die besten Erfolge in allen Teams vom schwachen bis zum exzellenten Team:

### DESIGNTEILE:

Nase: .....NA14 Seitenteile: .....SE20  
 Frontflügel: .....FF27 Hutze: .....HU36  
 Heckflügel: .....HF16 Heck: .....HE21  
 Monocoque: .....MC18 Tank: .....TK30  
 Unterboden: .....UB07

### Kaufteile:

Getriebe: .....Hewland Elektronik: .....Magneti - Marelli  
 Kühlung: .....Atec Aufhängung: .....Horitfort o. Bedford  
 Bremsen: .....Brembo Carbon

Automatikgetriebe sind nicht immer die beste Wahl, vor allem dann nicht, wenn man noch nicht genug Geld zur Verfügung hat - denn sie sind im Neukauf und in Reparaturen nicht gerade billig. Außerdem können sie dem Rennwagen wertvolle Geschwindigkeit rauben. Wenn Sie also einen guten Fahrer verpflichten konnten, so sollte es für diesen kein Problem sein, mit einem Schaltgetriebe zurechtzukommen. Das spart eine Menge finanzielle Mittel.

## Strife

Für die Shareware- und die Vollversion des aktuellen 3D-Action Spiels Strife haben wir für Sie natürlich wieder verschiedene Tastaturscheats abgedruckt, die das Überleben erleichtern.

### SHAREWARE-VERSION:

STUFF .....Unverwundbarkeit, alle Waffen und Schlüssel  
 IBGOD .....Unverwundbarkeit  
 GUNS .....Alle Waffen  
 LISTIT .....Gesamte Ausstattung  
 OPEN .....Alle Schlüssel  
 STIC .....Lauflose Stiefel  
 MONEY .....Geld und Stärke  
 KILLEM .....Alle Gegner im Level werden eliminiert  
 SPIRIT .....Kollisionsabfrage an/aus  
 GOTO## .....Zu Level ## (32-34) teleportieren  
 MOVEME# .....Zu beliebigen Kartenpunkt teleportieren  
 IDDT .....Gesamte Karte wird sichtbar (im Kartenmodus)  
 ILIVE .....Autoheilung (das gleiche wie F5 drücken)

### FAHRER:

■ Jacques Villeneuve  
 ■ Rubens Barrichello  
 ■ Heinz Harald Frentzen  
 ■ Michael Schumacher

Diese vier Fahrer sind bei F1 Manager 96 die besten Fahrer. Sie haben sich unter all denen, die wir getestet haben, am besten geschlagen. Außerdem sollte man sehr genau auf Nachwuchsfahrer achten, denn diese fahren teilweise sogar einem Michael Schumacher oder einem Heinz Harald Frentzen davon!

### RENNSTRECKEN:

Streckenname	Spoiler hinten/vorn	Bereifung
Melbourne	12° - 20°	Type A
Interlagos	8° - 15°	Type A
Buenos Aires	10°	Type A-B
Nürburgring	10°	Type A
Imola	14°	Type A-B
Monte Carlo	12° - 16°	Type A
Barcelona	25°	Type A
Montréal	0°	Type A-B
Magny Cours	25°	Type A
Silverstone	10° - 20°	Type A
Hockenheim	3°	Type A
Hungaroring	20°	Type A
Spa	16°	Type A
Monza	16°	Type A
Estoril	25°	Type A-B
Suzuka	15°	Type A

Das freie Training sowie Warm-Ups sollten mit D- oder C-Reifen gefahren werden. Außerdem ist es empfehlenswert, die Boxenstops (zwei Stops sind bei allen Kursen anzuraten) beider Fahrzeuge zwei bis drei Runden vor den vom Computer angegebenen einzustellen.

Die Spoilereinstellungen sind mit Sicherheit nicht die bestmöglichen, sie können aufgrund verschiedener Wiedereinflüsse (Temperatur, Regen) oder anderer Designwahl variieren.

Außerdem lohnt es sich, im Qualifying immer zwei fliegende Runden zu fahren, das erhöht die Chancen für bessere Zeiten!

AIBRAIN .....Al umschalten  
 IDMYPOS .....Zeigt X,Y Koordinaten an  
 IDMUS# .....Musik-Track wechseln ## (01-10)

### VOLLVERSION:

OMNIPOTENT .....Unverwundbarkeit  
 BOOMSTIX .....Alle Waffen  
 JIMMY .....Alle Schlüssel  
 DONNYTRUMP .....Gesamtes Geld und Artefakte  
 PUMPU .....Gesamte Ausstattung  
 GRIPPER .....Lauflose Stiefel  
 RIFT## .....Zu Level ## (32-34) teleportieren  
 TOPO .....Gesamte Karte wird sichtbar (im Kartenmodus)  
 ELVIS .....Kollisionsabfrage an/aus  
 STONECOLD .....Alle Gegner im Level werden eliminiert  
 SCOOT# .....Zu beliebigen Kartenpunkt teleportieren  
 GPS .....Zeigt X,Y Koordinaten an  
 SPIN## .....Musik-Track wechseln ## (00-35)

## Hellbender (Vollversion)

Bei diesem Spiel können Sie sich über Tastatureingabe ganz einfach verschiedene Zusatzgegenstände ersammeln.

STEROID.....Unverwundbarkeit  
IMPUMPD.....Alle Waffen  
URDEAD#.....

TOTLPWR.....Basisenergie auf 100%  
MAXMEUP.....Rüstung 100%  
AUTEM#.....Auf einen beliebigen Planeten beamten.

IMSTUCK.....Beendet die aktuelle Mission erfolgreich und beamt Sie zum nächsten Planeten



Geben Sie eine einstellige Nummer für das „#“ ein, um diese Waffen zu erhalten  
„#“ steht für eine Zahl von 0-8  
Beendet die aktuelle Mission erfolgreich und beamt Sie zum nächsten Planeten

## Gearheads

Wer bei Gear Works einfach auf keinen grünen Zweig kommt, sollte einmal folgende Levelcodes ausprobieren.

Level 01.....0000	Level 07.....1267
Level 02.....3518	Level 08.....7208
Level 03.....6382	Level 09.....6532
Level 04.....8427	Level 10.....5012
Level 05.....2385	Level 11.....6511
Level 06.....5924	Level 12.....8562

## Wipeout

Einen Cheat der etwas ungewöhnlicheren Art können Sie in diesem Autorennspiel einsetzen. Wenn Sie einmal mit einem X-Wing-Gleiter auf der Autobahn fliegen wollen, sollten Sie bei Wipeout einfach während der Spiels „X/APDGHST“ eingeben.

Jun Du ■

## Eradicator

Die Demo von Eradicator verlangt dem Spieler schon viel ab. Folgende Codes machen Ihnen das Leben leichter...

\FUSHIP.....Unverwundbarkeit an/aus  
\GUNS.....Alle Waffen und volle Munition  
\BLOODLUST.....Alle Waffen werden aufgewertet  
\XMAS.....Alle Gegenstände  
\TUNNEL.....Kollisionsabfrage aus/an

Bei der Vollversion müssen Sie diese Codes eingeben:

\RAGAMUFFIN.....Unverwundbarkeit an/aus  
\ARMS.....Alle Waffen und volle Munition  
\GIFTS.....Alle Gegenstände  
\BLOAD.....Zum nächsten Level beamten  
\VICI.....Den Level erfolgreich beenden

## Bleifuß 2



Probieren Sie bei dem Rennspiel einmal folgenden Trick aus: direkt beim Start sofort in den vierten Gang und anschließend (nach etwa einer Sekunde) in den dritten Gang schalten. Jetzt sind Sie garantiert Erster und können das Rennen ungefährdet gewinnen.

Sebastian Kutsch ■

# HIGHWAY TO HELL

BERLINS NO.1 IN GAMES

3 D Ultra Pinball 2  
3 Skulls of the Talices

IBM  
CD-ROM

AD&D Birthright  
AD&D Blood & Magic  
AD&D Core Rules  
AD&D Descent to Undermountain  
Age of Rifles  
Age of Sail  
Ali 64 Longbow  
Alien Trilogy  
Armored Fist 2  
Baphomet's Plach  
Battlecraiser 3000  
Battle of the Ironclads  
Battles of Alexander  
Betrayal in Antera  
Bleifuß 2  
Bundesliga Manager 97  
Civilization 2 Data  
Civil War General  
Command & Conquer 2  
Commance 3  
Creatures

FIFA Soccer 97  
F1 GP 2  
Flottenmanöver

Nascar Racing 2  
PGA Golf 97  
Phantasmagoria 2

SEGA SATURN

Flying Corps  
Front Page Football 97  
Front Page Golf  
Gene Wars  
Gurps  
Heroes of Might & Magic 2  
Hind  
Imperial Galactica  
Interstate 76  
Jagged Alliance 2  
John Madden 97  
Knights of Xantar inc. Update  
Lands of Lore 2

Powerslave  
Privateer 2  
Rally Racing 97  
Red Baron 2  
Schleichfahrt  
Sega Rally  
Shattered Steel



Starlock Holmes 2  
Sonic  
Star Control 3  
Star General  
Star Trek Borg  
Star Trek Generations  
Star Trek Star Fleet Academy  
Steel Panthers 2



Larry 7  
Lighthouse

ANDERE TRÄUMEN DAYON,  
WIR HABEN SIE...

## DIE WEIHNACHTSKNALLER '96!

Crusader 2  
Deadlock  
Diablo  
Die Hard Trilogy  
Die Siedler 2 Data  
Disworld 2  
Down in the Dumps  
Dragonheart  
DSA 3  
DSA Tools  
Dungeon Keeper  
Elder Scrolls 2 Daggerfall

Links LS  
Lords of the Realm 2  
Magic the Gathering  
Master of Orion 2  
M.A.X.  
Meridian 59  
MDK  
Mechwarrior Mercenaries  
Missionforce Cyberstorm  
Need for Speed SE  
Neverhood  
NHL Hockey 97

Syndicate Wars  
Theme Hospital  
Tomb Raider  
Tomstruck  
Wages of War  
Warcraft 2 Data  
Warwind  
Wizardry 7 Gold  
Wizardy Nemesis  
Wooden Ships & Iron Men  
X-Wing vs. Tie Fighter  
Z



Dueltel Zeitschrift  
Magic TG dt. 4th Edition UL  
Magic TG dt. o. us Allianzen L  
Magic TG dt. o. us Eiszeit L  
Magic TG dt. o. us Heimatländel

Magic TG dt. o. us Trugbilder L  
Magic TG dt. o. us Visionen  
Magic TG us Chronicles UL  
Magic TG us Fallen Empires L  
Star Wars A New Hope L

Star Wars L  
Zubehör-Card-Box (F 800 Cards)  
Zub.-Collectors Card Album  
Zub.-Hologramm Einzelkartenhüllen  
Zub.-Hologramm Pages

HIGHWAY TO HELL GOES INTERNET:

<http://www.highway-to-hell.de>

NEWS, PATCHES, TRAINER, DEMOS, GERÜCHTE, u.v.m.



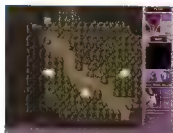
030/886 82 964  
030/885 47 92 FAXLINE  
KURFÜRSTENDAMM 195  
10707 BERLIN im spielbrett

PC-CD TRADING CARD GAMES SEGA SATURN  
NINTENDO 64 SONY PLAYSTATION BREITSPILLE

Verzandschule 11 - DM. Express 8 DM. Sicherheitskarten 3 DM. Softwaretest 3 DM. Versandkostenfrei ab 250 DM.  
halbes Jahr Garantie auf Hard- & Software - Bei Annehmungsverweisung berechnen wir eine Bearbeitungsgebühr  
von 25 DM. Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB.  
Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

## War Wind (Vollversion)

Alte WarCraft-Veteranen haben es sicherlich schon erahnt. Als erstes muß die Return-Taste betätigt werden, damit sich die folgenden, sehr praktischen Cheatcodes eingeben lassen:



!the sun also rises ..... Nebel des Krieges aus  
!golden boy ..... 5000 Rohstoffe

## Monster Truck Madness

Wenn Sie schon immer einmal anstatt des Trucks etwas anderes lenken wollten, sollten Sie auf jeden Fall diesen Cheatcode ausprobieren! Geben Sie „TRESX“ während des Spiels ein, und schon steuern Sie anstatt des Trucks einen aufgefressenen Dinosaurier. Mit der Tastenkombination „CTRL“ und „3“ läßt sich das Ungeheuer aus einer anderen Perspektive betrachten.

## Chaos Overlords

Hier kann über die Namensgebung gecheatet werden. Geben Sie einfach einen der folgenden drei Namen ein:

SMGHUBBLE ..... Alle Gangs in jedem Sector werden sichtbar  
SMGKICKASS ..... Sie erhalten fünf vollausgestattete „ground zeroes“  
SMGMILD ..... Komplette Heilung

## Battle Arena Toshinden

Einen wirklich einfachen Cheatcode gibt es in dem japanischen Kampfspiel Toshinden. Wenn Sie im Hauptmenü „LIFEISUNFAIR“ eingeben, stehen Ihnen alle Special Moves zur Verfügung.



Florian Schmidt ■

## Death Rally

Bei diesem Spiel gibt es zwei Arten von Codes. Diese müssen während des Rennens eingegeben werden:

DRUB ..... Unverwundbarkeit  
DREAD ..... Unendlich viel Munition  
DRAG ..... Unendlich viele Turbos  
DRINK ..... Raketentreibstoff  
DRUG ..... Pilzeffekt

Die nun abgedruckten Cheats lassen sich nur im Spielmenü eingeben:  
DROOL ..... \$500.000 werden Ihnen gutgeschrieben  
DRAW ..... \$1.000 werden Ihnen gutgeschrieben  
DROP ..... 10 Punkte abgeben  
DRIVE ..... Sie bekommen 10 Punkte (Nur in der Vollversion)

Hier noch ein ungewöhnlicher Cheat: Wenn Sie als Spielernamen DUKE NUKEM eingeben, bekommen Sie eine Rüstung, die der im gleichnamigen Spiel ähnlich ist.

**FON 07182 - 2079**  
T-Online \*200578# FAX 07182 - 2097  
Handelanfragen erwünscht

### Unsere Weihnachtspreise - fast geschenkt

Akte Pandora*	ADV KD	69,90
Bleifuß 2	ACT KD	54,90
Com. & Cong. 2* Red Alert	SIM EV 78,90 KD	84,90
Das Schwarze Auge 3	ROL KD	34,90
Daggerfall*	ADV EV 69,90 KD	78,90
Deconstruction Derby 2*	SIM KD	69,90
Die Hard Trilogy *	ACT DA	69,90
Diablo od. MDK je*	ACT KD	76,90
Discworld 2*	ADV KD	69,90
Down in the Dumps	ADV KD	69,90
Dungeon Keeper*	SIM KD	69,90
F 22 Lightning	SIM KD	72,90
Formel 1*	SIM KD	69,90
Gold Games (15 Spiele)	PAK KD	34,90
NHL / FIFA Soccer 97	SPO KD	69,90
Privateer 2 The Dark..*	SIM KD	76,90
Risiko od. Flottenmanöver je	SIM KD	69,90
Comanche 3/Armored Fist 2	ADV Adventure ACT	74,90
Syndicate Wars	ACT KD	69,90
Tomb Raider	ADV KD	69,90
Toonstruck	ACT KD	69,90

2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis  
Win Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Cybermage, Rayman, Terra Nova, ...  
je 59,90

### Das ultimative Weihnachtsgeschenk!

Drach-tose Kombination zwischen PC und TV - Personaltransporter in der Uhr. INFO kostenlos  
Buy or Change  
Postfach 1310  
73638 Weizheim

## Megarace 2

Um den Wagen anständig auszurüsten, laden Sie in einen Hex-Editor die Datei „game.sav“, die Sie im Verzeichnis Texte finden. Die Datei ist in Abschnitte eingeteilt, die mit dem Namen des Spielstands versehen ist, damit man die Abspeicherungen voneinander unterscheiden kann. Um den Spielstand zu editieren, scrollen Sie zum jeweiligen Abschnitt und ändern folgendes: In der dritten Zeile des jeweiligen Abschnitts schreiben Sie die fünfte und sechste Doppelzahl zu „FF FF“ um.

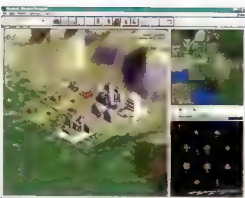
Die markierten Stellen müssen Sie in FF FF umändern:

1. ZEILE 74 65 73 74 33 00 73 70 - 65 69 63 68 65 72 6E 00  
2. ZEILE 00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 20 00 00 00  
3. ZEILE 5E F5 00 00 FF FF 00 00 - 00 00 00 00 04 00 00 00

Thomas Theimer ■

## Deadlock (Vollversion)

Auch in diesem Windows-95 Spiel haben die Programmierer wieder Codes eingebaut, die Ihnen das Spielen erleichtern: Als erstes müssen Sie mit der Tastenkombination „CTRL“ und „F1“ das Cheat-Fenster aktivieren. Hier können nun die Cheatcodes eingegeben werden:



MAKE IT SO ..... Verschafft Ihnen 1.000 Credits und steigert die Rohstoffvorkommen in diesem Gebiet um 100 Einheiten.  
FRODO ..... Schließt die laufende Forschung erfolgreich ab  
GOHTI ..... Maximiert die Vermehrung in einem Gebiet  
TOUCHE ..... Zeigt eine der verschiedenen Endsequenzen



## EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC GAMES**  
**Kennwort: TIPS & TRICKS**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

## COVERDISK UND CD-ROM 1/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH  
Reklamationen PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90 427 Nürnberg

Garantie

### PC GAMES 1/97

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja  
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche  
☐ länger als eine Woche  
☐ länger als drei Wochen  
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe \_\_\_\_\_  
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?  
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): \_\_\_\_\_

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja  
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon  
an folgende Adresse:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC Games**  
**Kennwort: PCG Q-CHECK**  
**Isarstraße 32-34**  
**90 451 Nürnberg**



# CD-ROM 1/97

## Und so gehen Sie vor



Den Garantie-  
coupon und die Re-  
klamationsadresse fin-  
den Sie im Tips & Tricks-  
Teil. Sollte ein Programm  
nicht funktionieren, lesen  
Sie bitte zuerst den Ab-  
schnitt „Bevor Sie Re-  
klamieren“.

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechen-  
den Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach  
das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM  
Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel  
nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so be-  
achten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der  
einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM  
usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellun-  
gen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den  
Anforderungen entsprechend verändern lassen, so  
schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Compu-  
tersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm  
- was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf  
Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten De-  
mo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt  
von DOS-Prompt aus installieren oder starten.

## Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen  
sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Ließt sich ein Demo in Ihrer Stan-  
dard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls  
auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein,  
daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusam-  
menarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis  
dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner  
starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen (Lesefehler von Lauf-  
werk D: oder ähnliche), bekommen Sie über selbstverständlich Ersatz.

## Wichtiger Hinweis:

Der Computer-Versatz übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benut-  
zung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der  
aktuellen Virensammler auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine  
Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Er-  
scheintungsdatum im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus-  
bzw. Virus-Schild-Programms.

## Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95  
einfach 95START.EXE  
doppelklicken!“

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor  
dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit  
dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus  
starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte  
mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und  
das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepasst. Wenn  
Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei

„95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-  
DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger  
Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen  
kommen. Falls dieser selbste Fall eintritt, starten Sie das PC  
Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende  
Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen  
der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten“ durch-  
führen:



Crusader: No Regret, Dactylus, FIFA Soccer 97, Formula One Grand Prix 2

## D

### Demos

Blood and Magic (MS-DOS, Windows 95)	124
Blood Ice (MS-DOS)	124
Crusader: No Regret (MS-DOS)	124
Dactylus (MS-DOS)	124
FIFA Soccer 97 (MS-DOS)	125
Formula One Grand Prix 2 (MS-DOS)	126
FX Fighter Turbo (Windows 95)	126
GEX (Windows 95)	126
Harpoon Classic 97 (Windows 95)	126
Hyperblade (Windows 95)	126
Jet Fighter 3 (MS-DOS)	127
PGA Tour Golf 96 (MS-DOS)	127
Pro Pinball 200.000.000-Limit Demo (MS-DOS)	127
Schleichfahrt - neue Demo (MS-DOS)	128
Steel Panthers 2 (MS-DOS)	128
Virtua Cop (Windows 95)	128
Wetten dass? (Windows 3.1/Windows 95)	128

### Bugfixes/Updates

Mechwarrior 2 V1.1	128
Eurofighter 2000 - V2.04 deutsche Version	128
Civilization V2.42	128
Shattered Steel V1.03	128
Wing Commander 4 Windows-95-Update	128
Der Planer 2 V1.04	128
PC Games Cheat-Update 10/11-96	128

### Special

Die PC Games Reportage: Sierra	
Der Direct Media-Katalog	
Elektronische Kleinanzeigen	129
Tips und Tricks	
Command&Contact	129
PC Games Lesereinsendungen 1/97	130

# INHALT



# DIE DEMOS

## Blood & Magic



Rollenspiel-Fans schätzen anerkennend mit der Zunge, wenn von Forgotten Realms die Rede ist. Und genau in diese berühmte Fantasy-Welt entführt Sie Blood & Magic von Interplay. Das integrierte Tutorial macht Sie behutsam mit den wichtigsten Elementen vertraut: wann Sie sich fit genug im Umgang mit Ihren Kreaturen fühlen, warten zwei voll spielbare Szenarien auf Sie. Um Ihnen den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, wurde der Demoversion als interaktives Tutorial beigelegt. Bitte wählen Sie im Hauptmenü deshalb zuerst das Tutorial-Level. Im allgemeinen Spiel (Mainpunkt: "Single Player") erwarten Sie anschließend zwei weitere, vollständige Szenarien aus der Vollversion.

### Tips für Einsteiger:

- Wenn Sie ein neues Szenario spielen, so lassen Sie mindestens einen Ihrer Golems in seiner Obelisken-Form, damit eine ständige Mana-Produktion gewährleistet ist.
- Wenn Sie ausreichend Mana und mehrere Basal Golems zur Verfügung haben, so schicken Sie einzelne Golems an Ihre mystischen Stätten ("Mystical Sites") und verwandeln Sie diese in Kreaturen einer höheren Entwicklungsstufe, bewachen und beschützen Sie diese Stätten gut.
- Wenn Sie eine ernstzunehmende Streitmacht aufgebaut haben, begannen Sie damit, den Rest der verdeckten Karte zu erkunden. War dann können Sie wichtige Gegenstände nach vor Ihrem Feind finden.
- Falls Sie auf feindliche Einheiten stoßen, schützen Sie deren Stärke ab, bevor Sie diese angreifen. Heilen Sie ihre Gefolgsleute, wenn sie verletzt sind. Verwandeln Sie stark verwundete Einheiten zurück in Basal Golems, bevor sie sterben. (Manor)

Wenn Sie weitere Tips zum Spiel benötigen, so lesen Sie bitte die Datei „README.TXT“ im Spielverzeichnis.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, VGA-Grafikkarte

## Blue Ice

In diesem mystischen Adventure von Psygnosis werden Sie in eine Welt voller Wunder entführt. Die Story handelt von einem Königssohn, dessen Herz von Geburt an aus reinem Eis besteht. Neben den surrealistischen Grafiken und Animationen fallen die sehr poetischen, gesprochenen Texte auf. Eine kurze Einführung erklärt Ihnen vor Spielbeginn, wie Sie vorgehen müssen.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Soundblaster

## Crusader: No Regret

Die gnadenlose Fortsetzung des beliebten Action-Shooters von Origin: Allein gegen den Rest der Welt kämpfen Sie sich als Söldner durch mysteriöse Gebäude, befreien Geiseln, knacken kleinere Puzzles und machen ausgiebigen Gebrauch von Ihrem mitgebrachten Waffen-Arsenal. Die sensationelle isometrische 3D-Ansicht bietet optimalen Überblick und ermöglicht eine Grafik mit vielen eindrucksvollen Details. Rufen Sie im Fall von technischen Problemen bitte die Datei „README.TXT“ auf.

### Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Leertaste	Waffe abfeuern
[TAB]	Springen
[STRG] + Cursorstasten	Abrollen
[SHIFT] + Cursorstasten	Rennen
U	Momentanen Gegenstand benutzen
G	Gegenstand vom Boden aufheben
S	Gegenstände durchsuchen und benutzen
M	Verbindungskasten benutzen
E	Energiezelle benutzen
Q,W	Waffen im Inventory durchgehen
I,O	Gegenständen im Inventory durchgehen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Soundblaster, SVGA-Grafikkarte, MS-DOS-Modul



## Dactylus

Was bislang als Domäne der klassischen 16 Bit-Heimcomputer galt und u. a. den Weltrhum der Bitmap-Stilstrs begründete, gibt's nun auch für PCs: Dactylus ist ein Horizontal-Shoot 'em Up im Xenon 2-Stil mit butterweichem Scrolling, liebevoll gezeichneter Fantasy-Grafik und originellen Extras bzw. Gegnern. In Gestalt eines Flugdrachens kämpfen Sie sich durch den ersten Level. Bei technischen Problemen lesen Sie bitte die Datei „README.TXT“.

### Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[ESC]	Mit Escape lassen sich Animationen abbrechen.
	Wenn Sie Setup aufrufen, Änderungen machen und erneut [ESC] drücken, kommen Sie zurück ins Spiel.
Cursorstasten	Die Cursorstasten sind zum Steuern der Spielerfigur während des Spiels, außer im Setup wurde ein anderer Controllertyp (Gamepad/Joystick) gewählt.
	In den Menüs mit UP/DOWN den Programmpunkt wechseln.
[ENTER]	Bestätigt die Auswahl, schaltet im Setup-Menü Icons AUS/AN.
[CTRL]/[SHIFT]	Standardschuß, Taste gedrückt halten für Dauerfeuer.
[ALT]	Drachentfeuer (Beam); Taste gedrückt halten, bis die Beamleiste aufgeladen ist, und loslassen, um den Schuß abzufeuern. Je länger die Taste gehalten wird, desto stärker wird der Schuß. Sobald die Beamleiste anfängt zu blinken, ist die maximale Schußstärke erreicht.



Je länger die jeweiligen Tasten beim Schießen oder Passen gehalten werden, desto härter wird der Schuß.

Bei technischen Fragen zu dieser Demoversion wenden Sie sich bitte an den Electronic Arts Customer-Support:  
Tel: 02408-940555  
Fax: 02408-940444

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM (DOS), 16 MB RAM (Win 95), SVGA-Karte

## Formula One Grand Prix 2

Eines der absoluten Highlights dieser Cover-CD-ROM ist die voll spielbare Demoversion des derzeitigen Spitzenreiters der Verkaufs-Charts: Grand Prix 2 von Micro-Praxis versetzt Sie in das Cockpit eines Formel 1-Wagens, wo Sie gegen Damon Hill, Michael Schumacher und Jean Alesi um Pole Position und Weltmeisterschaftspunkte kämpfen. Im folgenden finden Sie eine Auflistung der grundlegenden Tastaturkommandos. Für Rennsport-Fans lohnt es sich aber in jedem Fall, mit der Joysticksteuerung zu experimentieren.

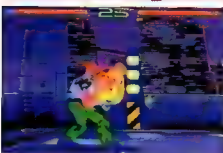


### Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
A	Gas
Y	Bremse
[Komma]	Links
[Punkt]	Rechts
S	Gang hoch
X	Gang runter
P	Pause
[ESC]	Ein Menü zurück
F1	Automatische Bremsen aktivieren/deaktivieren
F2	Automatische Schaltung aktivieren/deaktivieren
F4	Unverwundbarkeit
F5	Ideallinie ein-/ausblenden
F6	Optimalen Gang vorschlagen
F7	Anti-Schlupf-System (reduziert Beschleunigung bei durchdrehenden Reifen)

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, MS-DOS-Modus!

## FX Fighter Turbo

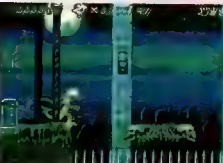


Sie stehen auf brachiale Begegnung! 'em Up-Action? Dann empfehlen wir Ihnen einige Probe-Runden mit dem FX Fighter Turbo, einer speziellen Windows 95-Version des bekannten Prügelspiels von GTE. Eine beachtliche Auswahl an Special Moves, realistische 3D-Animationen und variantenreich kämpfende Gegner lassen FX Fighter Turbo zum ersten Virtual-Fighting-Konkurrenten avancieren.

Wichtiger Hinweis: beim Starten dieser Demoversion kam es beim Test in der Redaktion auf verschiedenen Systemen zu Problemen mit der Maus. Beachten Sie bitte, daß ein Joystick als Standard-Eingabegerät eingestellt ist. Stellen Sie vor dem Spielstart also sicher, daß der Joystick bereits über die Systemsteuerung angemeldet und kalibriert wurde. Für eine komplette Liste aller Special Moves lesen Sie bitte die Datei „MOVEDemo.DOC“.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

## Gex



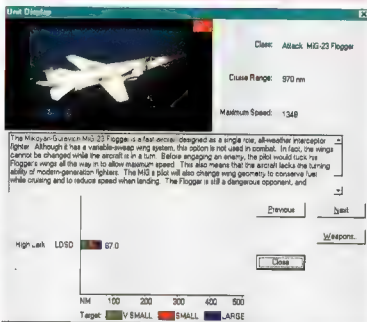
Die Jump & Run-Welt hat neben Sonic, Earthworm Jim und Rayman einen neuen Helden: Die Elchse Gex spielt die Hauptrolle in dieser originellen Plattform-Hüpferei, mit der Microsoft seine Windows 95-Kollektion konsequent ausbaut. Auf den Ebenen sind nicht nur lukrative Extras, sondern auch witzig animierte Gegner versteckt, denen Gex geschickt ausweichen muß.

### Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-left/right	Nach links/rechts laufen
Cursor-down	Ducken
Cursor-up	Strecken
Z	Mit dem Schwanz schlagen
C	Mit der Zunge schnalzen
Cursor-tasten + V	Nach links/rechts rennen
X	Springen
F1	Hilfe
F2	Neues Spiel starten
F3	Pause
F4	Umschalten Fullscreen/Window
[Eingabe]	Spiel starten
[ALT]	Menü
[TAB]	Karte

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 95

## Harpoon Classic 97



Das Strategispiel von Interactive Magic trägt nicht umsonst diesen Titel, denn die eklektische Harpoon-Serie (ursprünglich von Three-Sixty) gehört zu den traditionsreichsten PC-Klassikern überhaupt. In der völlig überarbeiteten Windows-Version kommandieren Sie Ihre Kriegsschiffe in übersichtlichen Fenstern und genießen die stark verbesserte SVGA-Optik. Die beiden „DOC“-Dateien im Verzeichnis „INFO“ enthalten eine Übersicht aller Neuerungen in der 97er-Version. Die Demoversion beinhaltet einen Tutorial-Level und eine Hilfedatei (Funktionstaste F1), die den Einstieg in das Strategispiel erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95

## Hyperblades

Das Sportspiel verknüpft Elemente aus Kiteboard, Hockey und Eisschnelllauf. In einer virtuellen Arena treten zwölf Mannschaften, die aus je drei Spielern bestehen, gegeneinander an. Auf den flinken Kurven gilt es dann, möglichst viele Tore zu schießen. Das Schöne daran ist, daß bei diesem Spiel wirklich jede Gehörigkeit erlaubt ist. Lesen Sie die Datei „README.TXT“ für technische Hilfe und Spieleranleitungen.

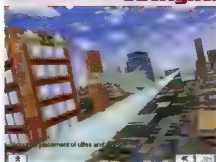


### Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-up	Vorwärts
Cursor-down	Bewegung stoppen
Cursor-left/right	Nach links/rechts lenken
2 x Cursor-up	Springen
2 x Cursor-down	Ducken
2 x Cursor-links/rechts	Schlag zur Seite
[STRG] + Cursor-tasten	Angriffstechniken
D	Speedboost
C	Pass (im Angriff)
C	Spieler wechseln (in der Defensive)
Leertaste	Schießen oder Werfen (je länger die Leertaste gehalten wird, um so stärker der Schuß)
[ESC]	Demo beenden

Hardware Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Karte, Windows 95

## Jetfighter 3



Die Fortsetzung einer Legende: Die bisherigen Folgen der Flugsimulations-Serie gehören zu den meistverkauften Programmen ihrer Art. Mit Jetfighter 3 wollen die Mission Studios einen neuen Meilenstein innerhalb des hurturückfliegen Genres setzen. Und wenn Sie die Demo-Version ausgespielt haben, werden Sie feststellen, daß dieses Künste Vorhaben durchaus gelingen könnte. In letzter Minute haben wir eine Datei mit der deutschsprachigen Anleitung zu dieser Demoversion bekommen. Die Datei trägt den Namen „README.TXT“ und liegt im Verzeichnis „D:\DEMOS\JET“ der PC-Games-CD-ROM. Darin finden Sie nicht nur eine sehr nützliche Auflistung aller Tastatur- und Joystickkommandos, sondern auch eine Beschreibung der enthaltenen Missionen.

**Unbedingt wichtiger Hinweis:** Bei der Installation von Jetfighter 3 auf Ihre Festplatte MUSS der vorgeschlagene Installationspfad von „C:\G0197\FSDemo“ in „C:\G0197“ geändert werden.  
**Wir bitten Sie, dass kleine Schwäche unseres Installationsprogramms zu entschuldigen.**

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

## PGA Tour Golf 96

Die Abteilung EA Sports der amerikanischen Spieleverleiher Electronic Arts ist auf dem Sektor der actionorientierten Sportsimulationen die absolute Nummer 1. Allerdings haben sie auch bei den „ruhigeren“ Sportarten die Finger mit im Spiel. Abwechslung von der allgemeinen Nomenklatur der anderen Sportsimulationen trägt PGA Tour Golf nicht die Jahreszahl „1997“, sondern ist einfach nur PGA Tour Golf. In der Handlung ist PGA Tour Golf 96 kein altes Spiel, sondern erst jetzt im Handel erhältlich. Die Steuerung von PGA Tour Golf funktioniert analog zu den meisten anderen Golf-Simulationen. Ein Mausklick auf die Schlägelfläche „SWING“ läßt den Spieler mit dem Schläger umhulen. Ein zweiter Mausklick bestimmt die Schlagstärke (beachten Sie den anwachsenden, kreisförmigen Balken) und ein dritter Mausklick variiert dem Ball den Drall nach links oder rechts. Beachten Sie, daß Sie vor dem Schlag mit einem Mausklick in das Grün Ihr Schlagziel festlegen müssen.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

## Pro Pinball 200.000.000-Limit-Demo

Er gehört zu den beliebtesten, weil technisch beeindruckendsten und realistischsten Pinball-Simulationen: einfaches Pro Pinball, schnell und spielbar. Anhand dieser Demo können Sie alle Möglichkeiten dieses Referenz-Titels kennenlernen; erst wenn Sie 200.000.000 Credits erreicht haben, heißt es „Game Over“.



### Tastaturbelegung:

**Taste** ..... **Aktion**  
 S ..... Demo starten  
 [RETURN] ..... Ball einwerfen  
 [SHIFT] links/rechts ..... Linken/rechten Flipper betätigen  
 [SPACE] ..... Tisch von unten annehmen  
 [ALT] links/rechts ..... Tisch von links/rechts annehmen  
 Cursorstasten ..... Musikklaustürke verschieben

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

# dynamic soft

CD-ROM

<b>AH-64 Longbow</b>	<b>DV 77,95</b>	<b>Mechw. 2-Mercenaries</b>	<b>DV 79,95</b>
AH-64 Miss. Flash Paint Korso	DV 49,95	Mega Race 2	DV 54,95
<b>Alien Trilogy</b>	<b>DV 78,95</b>	Missionforce Cyberstorm	DV 79,95
<b>Baphomet's Fluch</b>	<b>DV 69,95</b>	Monster Truck Madness	EV 79,95
Battle Cruiser 3000 AD	DV 64,95	<b>Nascar Racing 2</b>	<b>DA 77,95</b>
<b>Bleifuß 2</b>	<b>DA 59,95</b>	Nascar Racing 2	DV 79,95
BUC	DV 59,95	NBA Live 97	DV 69,95
<b>Bundesliga Manager 97</b>	<b>DV 69,95</b>	Need for Speed Special	DV 78,95
Civilization 2	DV 78,95	NHL Hockey 97	DV 69,95
Command & Conquer	DV 89,95	<b>Orion Burger</b>	<b>DV 74,95</b>
C & C D. Ausnahmezustand	DV 34,95	Phantomagoria 2	DA 79,95
C & C Levels und Editoren	DA 29,95	<b>Privateer 2-The Darkening</b>	<b>DV 77,95</b>
<b>C&amp;C 2-Alarmstufe Rot</b>	<b>DV 87,95</b>		

## DIABLO

DA 79,95

## TOMB RAIDER

DV 68,95

<b>Creatures (Win95)</b>	<b>DV 69,95</b>	Ruppen, Perlen & Pistolen	DV 69,95
Crusader-No Regret	DV 65,95	<b>Rally Racing 97</b>	<b>DV 69,95</b>
<b>Daggerfall</b>	<b>DV 69,95</b>	<b>Road Rash</b>	<b>DV 59,95</b>
Das Schwarze Auge 3	DV 39,95	Schleichfahrt	DV 69,95
<b>Daytona USA</b>	<b>DA 69,95</b>	Sherlock H.-Gehd. d. Tot Rose	DV 73,95
Der Planer 2	DV 69,95	Simon +2 incl. T-Shirt	DV 55,95
<b>Destruction Derby 2</b>	<b>DV 69,95</b>	<b>SONIC CD</b>	<b>DV 55,95</b>
Diablo	DA 79,95	Super EP 2000	DV 84,95
D'e Fugger 2	DV 55,95		
<b>DIE HARD Trilogy</b>	<b>DV 69,95</b>		
D'e Pandora Akte	DV 79,95		
Die Siedler 2	DV 68,95		
Die Siedler 2, Miss'n on CD	DV 29,95		
<b>Dismworld 2</b>	<b>DV 83,95</b>		
<b>Domination</b>	<b>DV 79,95</b>		

## Die Siedler 2 Mission CD

DV 29,95

<b>Down in the Dumps</b>	<b>DV 73,95</b>	Syndicate Wars	DV 78,95
Dungeon Keeper (Jan 97)	DV 69,95	T-MEK	DA 79,95
EF 2000 Special (+Mission)	DV 79,95	Time Commando	DV 69,95
EF 2000 Mission	DV 34,95	<b>Tomb Raider</b>	<b>DV 68,95</b>
F1 Grand Prix 2	DV 94,95	<b>Toonstruck</b>	<b>DV 69,95</b>
F1 Manager 96	DV 69,95	Tunnel B1	DV 79,95
F 22 Lightning 2	EV 72,95	U.S. Navy Fighters 97	DV 78,95
<b>F 22 Lightning 2</b>	<b>DV 78,95</b>	Virtu Cop	DA 74,95
FIFA Soccer 97	DV 69,95	Virtu Fighter	DA 69,95
<b>Flottenmanöver</b>	<b>DV 69,95</b>	Warcraft 2 + Expans. Pack	DV 79,95
Formel 1	DV 69,95	Worms + Reinforcement	DV 68,95
G-Name	DV 79,95	Z	DV 68,95
Gene Machine	DV 69,95		
<b>Gene Wars</b>	<b>DV 74,95</b>	<b>Sonderangebote:</b>	
Hardline	DV 69,95	Alone in the Dark 1 bis 3	DV 66,95
Holiday Islands	DV 69,95	BLM Professional	DV 23,95
<b>Hugo 4</b>	<b>DV 69,95</b>	Christoph Columbus	DV 23,95
		Crusader-No Remorse	DV 29,95
		Das Schwarze Auge 1	DV 29,95
		Das Schwarze Auge 2	DV 29,95
		Die Siedler 1	DV 39,95
		Der Reeder	DV 23,95
		Dischockey Manager	DV 23,95
		FIFA Soccer 95	DV 29,95
		Games Gold	DV 39,95
		Kings Quest 7	DV 29,95
		Little Big Adventure	DV 29,95
		Mag'ic Carpet Plus	DV 29,95
		Martini Racing	DV 29,95
		Nascar Racing	DA 29,95
		Pizza Connection	DV 23,95
		Syndicate Plus	DV 39,95
		Teamchief	DV 39,95
		UFO	DV 29,95
		U.S. Navy Fighters	DV 29,95
		Wing Commander 3	DV 39,95
		<b>Wing Commander 4</b>	<b>DV 59,95</b>

## FIFA Soccer 97

DV 69,95

Jagged AI. 2: Deadly Games	DV 69,95
Jagged AI. 2: Deadly Games US	95,95
<b>John Madden NFL 97</b>	<b>DA 69,95</b>
Larry 7	DV 83,95
Links LS-Edition 97	DA 89,95
Lord of Realms 2	DV 83,95
Master of Orion 2	DV 84,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartegebühr) • Vorkasse 6,95 DM  
 Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

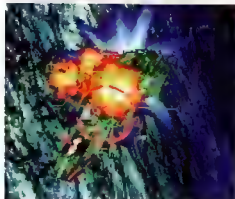
Versandpartner: dynamic soft • Postfach 10000  
 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33/33 66 • Telefax: 0 77 33/67 88

Internet: dynamicsoft.de • E-Mail: info@dynamicsoft.de

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kassenpauschale von 25,- DM  
 im Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Ladenpreise können variieren

## Schleichfahrt



Hoch der frühen Demoversion, die wir vor einigen Monaten veröffentlichten, gibt es jetzt eine zweite, verbesserte Demo des Action-Krallens Schleichfahrt. Für diese Version wurde die 3D-Engine noch weiter verbessert. In Schleichfahrt steuern Sie ein schwerbewaffnetes U-Boot durch eine faszinierende Unterwasserwelt in 65.000 Farben. Zur Steuerung empfiehlt sich ein Joystick.

## Allgemeine Hinweise zum Spiel

Achten Sie auf Ihre Höhe. Die oberen Wasserschichten sind bis etwa 400 m Tiefe atembar versauert. Wenn ein Radioaktivitätszonen erschleicht, sollten Sie zusehen, daß Sie in Tiefe gewinnen. In der Mitte unten finden Sie eine Darstellung Ihrer näheren Umgebung. Der gelbe Streifen sind Sie. Blaue Streifen sind noch nicht näher identifizierte andere Einheiten, rote Streifen sind identifizierte Feinde. Die ockerfarbenen Flächen sind Gebäude.

## Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursorstasten	U-Boot steuern
A	..... Vorwärts fahren
S	..... Setze neue Geschwindigkeit um 10km/h höher
Y	..... Rückwärts fahren
X	..... Setze neue Geschwindigkeit um 10km/h niedriger
C	..... U-Boot enthalten
F	..... Freie Steuerung aktivieren
G	..... Bodensteuerung aktivieren
J	..... Deckensteuerung aktivieren
Z	..... Autopilot Menü anzeigen
N	..... Nächsten Navigationspunkt anwählen
Q	..... Sonar an/aus
R	..... Radarreichweite ändern
I	..... Status der Panzerung anzeigen
L	..... Objekt im Target-Bereich aufhalten
[ALT]	..... Torpedo abfeuern
Leertaste	..... Bordkanone abfeuern
[RETURN]	..... Nächstes Torpedo auswählen
F1	..... Status der sterren Kanone auf den Monitor
F2	..... Status des Torpedomagazins auf den Monitor
F3	..... Status Turmkanone 1
F4	..... Status Turmkanone 2
U	..... Turmkanonen Auswahl/Befehle
F5	..... Turmkanone 1: Greife mein Ziel an
F6	..... Turmkanone 1: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F7	..... Turmkanone 1: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F8	..... Turmkanone 1: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
F9	..... Turmkanone 2: Greife mein Ziel an
F10	..... Turmkanone 2: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F11	..... Turmkanone 2: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F12	..... Turmkanone 2: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
H	..... Hilfe (Tastaturbelegung anzeigen)
P	..... Pause
[ESC]	..... Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

## Steel Panthers 2

Von den Strategie-Experten des LabelsSSI erwartet uns demnächst die langerwartete Steel Panthers-Fortsetzung. Schon jetzt können Sie Ihre ersten Konflikte auf heißem Wüstensand ausfechten: mit Panzern, Wubschraubern und Infanterie nehmen Sie gegensteigliche Stellungen auseinander und überraschen Ihre Rivalen mit taktisch klugen Schachzügen.



Ein Tutorial-Level führt Sie behutsam an das Spielprinzip heran - außerdem enthält die Datei README.TXT wichtige Zusatzinformationen, eine komplette Auflistung aller Befehle und ausführliche Erklärungen zum Spielmechanismus.

Hardware-Voraussetzungen:  
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA Grafikarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM Laufwerk

## Virtua Cop

PC Games-Leser ballern sich in diesem Monat exklusiv als „Virtua Cops“ durch die Win 95-Umsetzung eines Arcade-Klassiker aus der berühmten SEGA-Entwicklungsabteilung AM2. Mit hochdetaillierter SVGA-Grafik, adrenalinförderndem Gameplay, intelligent agierenden Computergegnern und der präzisen Steuerung gehört Virtua Cop neben Virtua Fighter zu den gelungensten Konvertierungen aus dem SEGA-Sortiment. Zur Steuerung Ihres Fadenkreuzes benutzen Sie die Maus. Ein Linksklick löst einen Schuß aus, während ein doppelter Rechtsklick die Trommel neu lädt.



Hardware-Voraussetzungen: Pentium 120, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, Windows 95

## Wetten dass...?



Deutschlands erfolgreichste Unterhaltungs-Sendung hat mittlerweile auch den Sprung auf den PC geschafft. Die witzige „Spiele-Sammlung“ aus dem Hause Systemo wurde in Zusammenarbeit mit der ZDF-Redaktion realisiert und ermöglicht es Ihnen, die spannendsten, skurrilsten, aufwendigsten und lustigsten Wetten auf dem heimischen PC selbst nachzuerleben. Die Demoversion enthält die Wetten, in der Sie mit einer maschinengesteuerten Greifhand eine bestimmte Anzahl Stufenfliegen einfangen müssen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1 bzw. Windows 95



## Der Planer 2 Version 1.04

Erläutet neue Features stellt die jüngste Version der Speedtours-Simulation von Greenwood Entertainment zur Verfügung. Dazu gehören u. a. eine Ausdruck-Möglichkeit für die Online-Hilfe sowie die Personal- und Fahrzeug-Daten, Auftragskalkulationen, Personalübersetzungen und vieles mehr. Darüber hinaus wurden einige kleinere Bugs beseitigt.

## Eurofighter 2000 Version 2.04 (deutsche Version)

So futuristisch der High-Tech-Flieger auch anmuten mag: dieser Patch für die deutsche Version der preisgekrönten Flugsimulation von DID ist beruhigend real. Denn er kühlt einige der hartnäckigsten Bugs und läßt Sie zukünftig sorgenfrei abheben.

## Mechwarrior 2 Windows 95 Version 1.1

Verbesserte Stabilität im Zusammenspiel mit DirectX 2.0 und die Beseitigung von Problemen mit bestimmten Joysticks (u. a. Microsofts Sidewinder), Fuß-Pedale und Soundkarten - all das und noch einiges mehr leistet die brandneue Version 1.1 der Windows 95-Version von Mechwarrior 2 aus dem Hause Activision.

## Shattered Steel Version 1.03

Das spektakuläre Kampfroboter-3D-Aktionspiel von Interplay leidet unter einigen Bugs, die mit dieser Version ausgemerzt werden. Unter anderem zählen dazu auch CD-ROM-Lesefehler und Probleme mit der Kopierschutz-Funktion. Auch im Netzwerk-Modus läuft das Programm nun wesentlich reibungsloser.

## Wing Commander 4 Windows 95-Update

Wie können Sie aus Ihrem Wing Commander 4 für MS-DOS einen Wing Commander 4 für Windows 95 zaubern? Indem Sie dieses umfangreiche Update-Paket nutzen. Die dafür erforderliche Hardware und der Zeitaufwand machen sich schnell bezahlt: Wahlweise Vollbild- oder Fenster-Darstellung, komplette Nutzung der Direct X-Möglichkeiten, Unterstützung von Pedal-Systemen und eine ggf. höhere Frame-Rate als bei der DOS-Version sind nur einige der handfesten Vorteile.

## Civilization 2 Version 2.42

Diesen neuesten Patch zu Civilization 2 veröffentlichten wir nur der Vollständigkeit halber. Die einzige Änderung gegenüber der Version 2.41 sind animierte Heraldie, die jetzt auch unter Windows 95 funktionieren.

## PC Games Cheat-Update 10/11-96

Für alle Benutzer des Mogeiprogramms PC Games Cheat enthält dieses Update die neuesten Cheats für aktuelle Spielprogramme.

# COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computex Verlag  
Kornwurt „Command & Contact“  
Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

## Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie eine Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Manü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



# ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



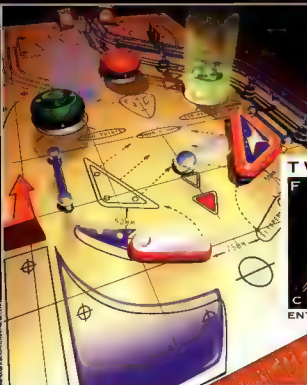
# Der Kreativ-Baukasten für PC-Flipper!

Wenn Sie statt zum Computer eine Antwort erhalten, legen Sie dann Karten? Oder flippieren Sie eine Runde? Dann bauen Sie sich Ihre neuen PC-Flipper jetzt doch einfach selbst!

Mit dem Flipper-Designer „PINBALL CONSTRUCTION KIT“ können Sie professionelle PC-Flipper jetzt selbst erstellen!

- ✓ Flipperdesign per Mausclick - keine Programmierkenntnisse nötig!
- ✓ Einfache Flipperkonstruktion mit „Drag & Drop“-Interface
- ✓ Import eigener Grafiken (Paintshop-Pro-Grafikprogramm zur Gestaltung eigener Designs enthalten)
- ✓ Bibliothek mit hunderten fertiger mechanischer und grafischer Objekte
- ✓ Sonderboni, Multiballspiel, Neigungswinkel usw. per Menü einstellbar
- ✓ Unzählige Soundeffekte zur Auswahl
- ✓ Austausch fertiger Tische auf Diskette oder via Internet (P.C.K. zum Spieler erforderlich!)
- ✓ Zwei komplett spielbereite Beispielspiele

## Pinball CONSTRUCTION KIT



PC Games:  
„Gäbe es eine Preis für ...leichte Bedienung, so hätte ihn das Construction Kit verdient.“

Power Play:  
„... quasi unbegrenzte Design-Varianten.“

TWENTY  
FIRST  
CENTURY  
ENTERTAINMENT

CD-ROM

## LESER-EINSENDUNGEN

Im Verzeichnis „LESER“ der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Die	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
01	Jochen Cavallo, 97904 Dorpropitz	Level	WarCraft II	
02	Jan Beck, 77723 Gengenbach	Level	WarCraft II	
03	Daniel Pletschmann, 08925 Plauen	Level	WarCraft II	
04	Thomas Habel, 38871 Dröbeck	Level	WarCraft II	
05	Andreas Mertgen, 56587 Straßenhaus	Level	WarCraft II	
06	Dirk Spinhof, 40591 Düsseldorf	Level	WarCraft II	
07	Oliver Jürgens, 31180 Giesen	Level	WarCraft II	
08	Marc Hütz, 41238 Mönchengladbach	Level	WarCraft II	
09	David Sengenwein, 53343 Wachtberg	Level	WarCraft II	
10	Ralf Fagie, 10557 Berlin	Level	WarCraft II	
11	Günther Haselbach, 94419 Reischach	Cheat	Games Power Pro	
12	Erik Kohl, 26486 Wangerode	Spial	Arno	Geschicklichkeit
13	Roman Menzi, CH-8730 Vitznau	Spial	Arno	Geschicklichkeit
14	Markus Reinhardt, 97291 Thüngersheim	Spial	Shoot	Geschicklichkeit
15	Alexander Hans, 99735 Großwehungen	Spial	Shoot the Stones	Geschicklichkeit
16	Stefan Körsten, 06773 Grödenhainchen	Spial	Supershooter	Ballerspiel
17	Axel Barri, CH-8135 Langnau	Spial	Magic Stones	Strategie
18	Helmuth Linde, 73257 Künig	Spial	Laser	Strategie
19	David Gess, 12621 Berlin	Spial	Polygonia	Geschicklichkeit
20	Tim Wirth, 50354 Hürth	Spial	Lawine	Strategie



## 17 - Magic Stones

Das Spiel „Magic Stones“ wurde ursprünglich für Atari-ST im Jahre 1991 geschrieben, aber nie richtig verbreitet! Aufgrund liegt eine sehr einfache Spielidee, die viel logisches Denken und Kombinationsfähigkeit vom Spieler verlangt. Ziel des Spiels ist es, alle Spiel-Steine zum Verschwinden zu bringen, indem man zwei gleiche zusammenzieht. Das klingt zunächst sehr banal, kann aber durch diverse Spezial-Steine wie Einbahn-, Ablenk-, Gift etc. sehr knifflig werden!

## 18 - Laser

„Laser“ ist schnell erklärt. Man soll mit einem Laserstrahl ein Ziel treffen, indem man Spiegel aufstellt. Ist bekannt, klingt einfach, hat aber einen extrem hohen Suchfaktor!

## 19 - Polygonia

Auch „Polygonia“ sieht einfacher aus, als es ist. Man muß „nur“ sein Sprite zum Ausgang bringen, ohne vom bösen Feind erwischt zu werden. Zum Glück ist das Monster (oder was es sein soll - das Sprite ist nicht so toll gelungen) recht dumm.

## 20 - Lawine

Lawine ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Die Spieler legen abwechselnd einen ihrer Steine auf ein freies oder von ihnen bereits belegtes Feld. Felder, in denen einer oder mehrere Steine des Gegners liegen, dürfen nicht genutzt werden. Die Felder haben jedoch ein begrenztes Fassungsvermögen. Wird nach einem Spielzug das maximale Fassungsvermögen eines Feldes erreicht, so rollen die Steine aus diesem Feld in die angrenzenden Nachbarfelder. Wird durch das Herüberrollen eines Steins wieder das Fassungsvermögen eines Feldes erreicht, so rollen auch diese Steine in die Nachbarfelder. Dies kann unter günstigen Umständen eine große Steinlawine auslösen. Gewonnen hat der Spieler, dem es gelingt, alle gegnerischen Steine zu erobern. Alles klar? Nein? Einfach ausprobieren!

Rainer Rosshirt meint dazu:

## 11 - Games Power Pro

Tätigungsmittel für graue Haare gehören der Vergangenheit an. Günther Haselbach liefert mit „Games Power Pro“ ein Programm, das selbständig die Adressen für die Anzahl der Leben, Geld, Energie usw. aus gespeicherten Spielständen ermittelt und zum Vorteil des Spielers verändert. Ist zwar irgendwie unethisch - aber nervenschonend!

## 12 - eXtra Man

Und wieder ein „Klick & Play“-Spiel. Diesmal ist es eine recht nett gemachte Variante von dem guten alten Pacman, die uns Erik Kohl hier zukommen läßt. Nicht daß ich dieses Spiel inzwischen noch sonderlich originell finden würde, aber es macht seltensamerweise immer wieder Spaß!

## 13 - Arno

„Arno“ ist ein Wachtund und wurde in der Schweiz von Roman Menzi ins patzige digitale Leben gerufen. Allerdings soll er die Einbrecher nicht fangen, sondern eine Berührung mit ihnen tunlichst vermeiden, um das Ende eines Levels zu erreichen. Merkwürdig...

## 14 - Shoot

Um das Recycling aller Spielideen macht sich auch Markus Reinhardt verdient. Er hat sich des altbekannten „Defender“ angenommen. Einfach zauberhaft, wie er die Atmosphäre und die Grafik der 70er Jahre imitiert.

## 15 - Shoot the Stones

Mit „Shoot the Stones“ hat Alexander Hans ganz tief in der Mottenkiste der Spiele gekramt und einen weiteren „Arkanoïd“-Vertreter hervorgerufen. Besonders schöne Hintergründe - sonst wie alle anderen auch.

## 16 - Supershooter

„Supershooter“ ist ein offensichtlich schnelles Ballerspielchen. Genau das Richtige für zwischendurch, wenn man sich an der grauenhaften Grafik nicht stört. Zu Gefährdung und Nebenwirkungen befrogen Sie Ihren Augenapfel oder Stefan Körsten.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vorgessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computer Verlag  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Programmeinsendungen  
Isarstr. 32-34  
90451 Nürnberg

## Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS



Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus



# Action Feeling

## SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuer-tasten Rundumsicht-Kontrolle (Kul-head) Kein Speicherverlust durch Ausschalten, 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

## SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuer-tasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

## SV 214 PC BABE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuer-tasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kul-head) Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

## SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage! Analog-Joystick mit 6 Feuer-tasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

## SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Saube Feuer-tasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierschaltung für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber. unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

# Jöllenbeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Weertzen - Tel.: (0 42 87) 12 51 - Fax: (0 42 87) 6 07  
Vertrieb nur über den Fachhandel

# TURRICAN II - The Final Fight

Wer sich diesen

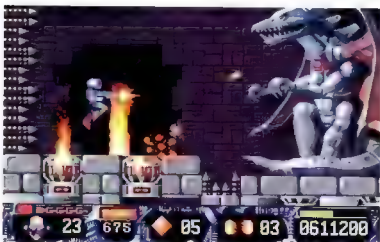
**Monat die PC Games PLUS gegönnt hat, darf sich an einem ganz besonders kurzweiligen Spiel erfreuen.**

**Turrican II, die legendäre Mischung aus Jump & Run und Shoot 'em Up, sorgt für einen qualmenden Abzugsfinger und eine schweißnasse Stirn: Turrican II ist Action pur!**

Vor langer Zeit, in einem Universum weit entfernt, kämpften einst auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Horden der MASCHINE und ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste. Der Trabant des Bösen wurde besiegt, und doch: Landorin war nicht befreit. Denn die MASCHINE beherrschte immer noch die Oberfläche des Planeten, und die Bewohner konnten nur noch in den Untergrund, in das Innere ihres einst so blühenden Planeten fliehen. Was ihnen blieb, war einzig die Erinnerung an das Paradies, das ihr Planet einst gewesen war und durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streifen, immer auf der Suche nach dem Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Rebellen. Als sie ihn eines Tages fanden, mußten die Landorianer ihre neue Heimat verlassen und noch weiter ins Planeteninnere fliehen, um dort auf ihr Schicksal zu warten: den Tod!

Aber bevor sie flohen, konnten sie noch eine letzte Nachricht, einen verzweifelten Hilfeschrei, in die Weite des Universums senden. Eine Botschaft, die durch das All irt auf der Suche nach dem Mann, der es wagt, der MASCHINE und ihren Untertanen entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten. Ein Mann, der darauf wartet, sein größtes und gefährlichstes Abenteuer zu bestehen... TURRICAN.

Ziehen Sie aus, kämpfen Sie gegen die MASCHINE und ihre Schergen, finden Sie die Waffen und Raumschiffe einer vergangenen Zivilisation und befreien Sie den Planeten Landorin für immer.



An den schönen Designs kann man sich leider nur kurze Zeit ergötzen, das schweißtreibende Gameplay gönnt dem Spieler keinerlei Ruhepause.

TURRICAN II ist ein Spiel, wie Sie es noch nie auf einem PC gesehen haben: Superschnelle, exzellent gezeichnete Grafik gepaart mit einem abwechslungsreichen, ausgeklügelten Level-Design, bieten ein Action- und Abenteuererlebnis der Sonderklasse!

- 7 Megawaffen ■ über 1.500 (!) Screens ■ versteckte Extras
- viele bildschirmgroße Endgegner ■ einmaliger digitaler Soundtrack

## Die Installation

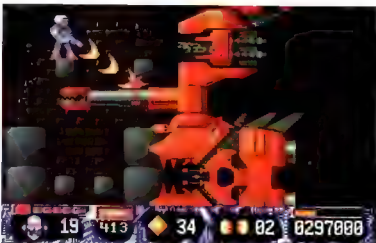
Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von <ENTER>. Geben Sie nun „SETUP“ und <ENTER> ein und folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Eine detaillierte Beschreibung der möglichen Installationsvarianten und der damit zusammenhängenden Änderungen Ihrer Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sowie die Erstellung einer eventuell notwendigen Boot-Diskette finden Sie in der auf der CD befindlichen Spielanleitung, die Sie, wie immer, direkt von der CD durch Eingabe von „ANLEITUN“, gefolgt von <ENTER>, starten können.

## Systemanforderungen

386/33; 540 KB RAM und 2.048 KB XMS; Festplatte;

VGA; CD-ROM-Laufwerk.

Unterstützt: Joystick, SB, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum



Gewußt hat die meisten Schußautomaten verlieren mit einer gewissen Portion Taktik ihren Schrecken.



# CHARTS

## Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	1	<b>Grand Prix 2</b>	MicroProse	MicroProse	4
2	-	<b>Golden Games</b>	Topware	Diverse Hersteller	1
3	3	<b>Die Siedler 2</b>	Blue Byte	Blue Byte	6
4	2	<b>Z</b>	Warner Interactive	Bitmap Brothers	3
5	4	<b>Command &amp; Conquer</b>	Virgin	Westwood	13
6	-	<b>Rally Racing 97</b>	Software 2000	Europress	1
7	7	<b>Civilization 2</b>	MicroProse	MicroProse	7
8	5	<b>WarCraft 2</b>	Bomica	Blizzard	11
9	6	<b>Megapak VI</b>	Koch Media	Diverse Hersteller	2
10	8	<b>Flight Simulator 5.1</b>	Microsoft	Microsoft	5
11	17	<b>The Need for Speed: SE</b>	Electronic Arts	EA Sports	3
12	9	<b>Hugo 3</b>	NBG-Verlag	ITE	13
13	-	<b>Zork Nemesis</b>	Activision	Activision	1
14	12	<b>Die Fugger 2</b>	Bomica	Sunflowers	7
15	20	<b>Pinball Power Pack</b>	Compilation	Diverse Hersteller	2
16	13	<b>Win Skat</b>	CDV	-	6
17	10	<b>World of Combat</b>	Compilation	Diverse Hersteller	6
18	19	<b>Blue Byte Collection</b>	Blue Byte	Blue Byte	6
19	-	<b>Baphomets Fluch</b>	Virgin	Revolution	1
20	11	<b>F1 Manager 96</b>	Software 2000	Software 2000	5

## Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	<b>Bundesliga Manager 97</b>	Software 2000	Software 2000	1
2	-	<b>Bleituss 2</b>	Virgin	Graffiti	1
3	-	<b>Syndicate Wars</b>	Electronic Arts	Bullfrog	1
4	18	<b>NHL Hockey 97</b>	Electronic Arts	EA Sports	2
5	-	<b>Schleichfahrt</b>	Blue Byte	Blue Byte	1
6	8	<b>Jagged Alliance 2</b>	Virgin	Sir-Tech	2
7	9	<b>Daggerfall</b>	Virgin	Bethesda Softworks	2
8	4	<b>Grand Prix 2</b>	MicroProse	MicroProse	4
9	2	<b>C&amp;C: Level-Editor 3</b>	-	-	2
10	-	<b>Sherlock Holmes 2</b>	Electronic Arts	Electronic Arts	1
11	1	<b>Baphomets Fluch</b>	Virgin	Revolution	2
12	-	<b>Creatures</b>	Warner Interactive	Millennium	1
13	-	<b>Rally Racing 97</b>	Software 2000	Europress	1
14	14	<b>Die Siedler 2</b>	Blue Byte	Blue Byte	7
15	-	<b>Hardline</b>	Virgin	Cryo	1
16	17	<b>Lighthouse</b>	Sierra	Sierra	2
17	-	<b>Wing Commander 4</b>	Electronic Arts	Origin	1
18	-	<b>Star Control 3</b>	Warner Interactive	Accolade	1
19	16	<b>Civilization 2</b>	MicroProse	MicroProse	4
20	10	<b>Z</b>	Warner Interactive	Bitmap Brothers	3

Was in den Karstadt-Charts erst im nächsten Monat berücksichtigt werden kann, ist beim Kölner Versender Joysoft bereits Realität: Der Bundesliga Manager 97 von Software 2000 führt souverän die Tabelle an - fragt sich nur, wie lange. Nach dem peinlichen Bug-Debakel (siehe Special in dieser Ausgabe) dürften die Verkaufszahlen rasch in den Keller sinken. Eine Rückkehr an die Spitze wird erst mit einer funktionsstüchtigen Version möglich sein.



Neu in diesem Monat: CORE Design haben - sicherlich nicht überraschend - mit dem innovativen 3D-Action-Knüller Tomb Raider den Sprung in die Referenz-Liste geschafft. Eine echte Überraschung ist hingegen der Gütersloher Company Ascaron geglückt, die mit Das Hexagon-Kartell im Bereich „Simulation“ eingestiegen sind.

## Unsere Referenz - PC Games

### Adventures/Rollenspiele

#### Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96
------------------	--------	------

#### Klassische Adventure

Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

#### Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Artic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

### Strategie/Wirtschaft

#### Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

#### Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

#### Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

#### Management

Anstoß	Ascon	2/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

### Sportspiele

#### Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

#### Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96
-------------	-----------------	------

#### Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

#### Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

#### Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

#### Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95
----------	-----------------	------

#### Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

#### Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96
---------------	-----------------	-------

### Simulationen

#### Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

#### U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

#### Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

#### Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

#### Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	1/97

#### Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95
--------------	-----------	------

# mes empfiehlt

## Action

### Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

### Beat 'em Up

Virtue Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

### Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

### Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

### Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

### 3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

### SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

### Shoot'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
-----------------	-----------	------

### Anmerkung der Redaktion:

Aufgrund der fehlerhaft ausgelieferten Version des Bundesliga Manager 97 haben wir uns entschlossen, diese Business-Simulation bis auf weiteres aus unserer Referenz-Liste zu verbannen.

## SuperNovaSoft

Postfach 11 21  
48631 Coesfeld

24h Order-Service  
Tel 0 25 41 / 98 14 89  
Tel 0 25 41 / 98 14 74  
Fax 0 25 41 / 98 14 68

### 5.Dimension DV 72,90

Pable DV 79,90  
F1 SP-Meng DV 84,90  
F22 Lightning 2 DV 79,90  
FIFA 96 DV 74,90  
Flying Corps DV 84,90  
Gene Wars DV 79,90  
Hardline DV 58,90

### H.I.N.D. DV 73,90

Hardy Ireland DV 84,90  
Heliender DV 79,90  
HWA2 Allah DV 83,90  
Indy Car 2 DV 58,90  
Lords of Lore 2 DV 83,90  
Lighthouse DV 83,90  
Links LA DV 78,90

### Master of Orion2 DV 84,90x

M.D.K DV 74,90  
Mega R-v-2 DV 53,90  
Myst DV 68,90  
Mechw 2-Merc DV 79,90  
Mopeds - meadow DV 84,90  
NASCAR 2 DV 79,90  
Need 6.8 Ed. DV 79,90  
NHL Hockey'97 DV 69,90  
Normality DV 73,90  
Orionburger DV 72,90  
Outlaws DV 68,90  
Panzer Dragon DV 79,90  
Pax Imperia 2 DV 77,90  
Phantasmagor DV 87,90

### Pole Position DV 83,90

Police SWAT DA 89,90  
Prey EV 82,90x

### Privateer 2 DV 78,90

Pro Pinball DV 59,90  
Rally Rac 97 DV 74,90  
Rebel Ass. 2 DV 84,90  
Road Rash DV 82,90  
STORM Ed. DV 72,90  
Sherlock Hol 2 DV 78,90  
Scorchad Pa DV 73,90x  
Shattered Steel DV 90,90  
Sonic PC DA 52,90

### Tomb Raider DV 64,90

Theme Hospital DV 75,90  
3 Shots o Tel DV 78,90  
Tomb Raider DV 68,90  
Virus Cops DV 87,90x

### Warwind DV 64,90

Warcraft 2 64 DV 84,90  
Worms Sp Ed DV 70,90  
X-Wing vs Tia DV 88,90  
Xenonville DV 73,90x  
Zone Raider DA 68,90  
Zork Nemesis DV 79,90  
ZT DV 67,90

Viele andere Top-Titel! Completions, Low Budgets im Programm. Wir führen Logitech Thruster, Gravis Joys, Schieberperipherie, Über 220 Lösungshilfe ab 9,90 DM! SEGA und SONY-Konsolen im Programm!

## Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an!



## COMPUTEC VERLAG

Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg  
Tel.: 0911/ 96 832-32 (Frau Kaiser)

Deutschlands größter Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine

## So erreichen Sie uns:

### Anschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion, PC Games  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

### CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)  
100145.2434 (Thomas Borowski)  
100727.3425 (Petra Maueröder)  
100546.3040 (Harald Wagner)  
101510.112 (Rainer Rosshirt)  
73233.742 (Markus Krichel)

### PC Games Mailbox

(0911) 99 71 50

### Internet

omenne@pcgames.de (Oliver Menne)  
tsborowski@pcgames.de (Thomas Borowski)  
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)  
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)  
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abbo oder einer unserer CD-ROMs haben, so plättern Sie bitte auf Seite 90. Hier finden Sie die notwendigen Informationen.

### Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

### Geschäftsführer:

Alois Silbermann

### Chefredakteur:

Christiane Müller, Christoph Holowaty

### Leitende Redakteure:

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)  
Oliver Menne, Thomas Borowski

### Bildredaktion:

Richard Schaller

### Textkorrektur:

Herbert Aichinger

### Redaktion Deutschland:

Herbert Aichinger, Hans Ipschitz,  
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,  
Harald Wagner

### Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

### Redaktionsassistent:

Michael Erwin

### Layout:

Alexandra Böhm, Roland  
Gerhardt, Hansgeorg Hofner, Simon  
Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

### Titelgestaltung:

Simon Schmid

### Titel:

Interplay

### Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:

Stefanie Gelpenpohl

### Produktionsleiter:

Michael Schraut

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

### Vertriebsleiter:

Roland Ballendorf

### Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Kopierservice Coverdisk

Astot Media GmbH

### Abonnement:

PC Games kostet 10,- Jahres-Abo DM 69,-  
mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion  
DM 204,-

### Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

### Anzeigenverkauf:

#### Computer Verlagsbüro Nürnberg

Isarstraße 34, 90451 Nürnberg  
Telefax: 09 11/64 27 86 0  
Telefon: 09 11/9 68 32-0

### Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitl 09 11/9 68 32-19  
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

### Disposition:

Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

#### Computer Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax: 02 03/3 05 11-555  
Telefon: 02 03/3 05 11-11

### Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551  
Oliver Diemert 02 03/3 05 11-554  
Thomas Dial 02 03/3 05 11-552

### Disposition:

Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

### verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thorsten Szameitl, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

### Urheberrecht Text

Ale in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

### Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Ale auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programm- oder Softwareentwicklung der Firma Pearl Agency bei.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computer Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

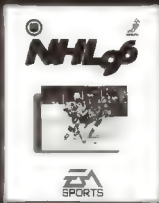
## Inserentenverzeichnis

Accelium	48, 49, 217
Alisoft	108
Arizona	1729
Ascaron	165
B&E Games	1731
Bachler	107
Bertelsmann	59
Bischoff & Partner	108
Blue Byte	71, 199
Bomica	11, 13, 28, 29, 44, 45, 47, 156, 157, 159, 177, 187
Buy or Change	145
Call & Play	215
CD Center	53
CDV	53
CMA	69
CompuStore	1741
Computer	18, 21, 181, 237, 239, 245
Comsoft	143
Canitec	1738
CoS	209
CPS He dack	207
Creative Labs	25
Cross	95
Data Becker	95
Data House	1733
Dynamic Soft	1737
Dynalox	1735
Eagle Games	195
Eidos	15
Electronic Arts	168, 169
FDS Versand	1739
Footlockers	77
Funsoft	211
Game It	55, 218, 219
Games Unlimited	108
Gametek	185, 237, 239
Groß Elektronik	102
Hasbro Interactive	34, 35, 72, 73
Hewlett Packard	27
Highway to Hell	1743
Hint Shop	1737
Ikarion	80, 81, 161
Interactive Magic	191
Jet Stream	223
Jollenbeck	1731
Joysoft	103
Koch Media	57
Konami	23, 203
Litfin Versand	201
Logitech	85
Magic Bytes	193
Magic Entertainment	213
Mandala	147
Media Point	224, 225
Media Publishing	171, 173, 175
MHC Versand	221
Micro Fun	1737
Microsoft	38, 39, 242, 243
MLC Versand	203
Multimedia Soft	1741
NBG Verlag	221, 223
Okay Soft	1735
Philip Morris	17
Philips	79
Psychosis	33, 93
Ravenburger	43
Rocketware	105
Selling Points	1729
Sierra	96, 97, 179
Softsale	100
Software Company	153
Sony	4
Studio 3DO	87, 1727, 1729, 1731
SuperNova Soft	1735
Theo Krenz Versand	231
Topware	99
Ubi Soft	163, 197
Versand 99	141
Virgin	2, 3, 8, 9
Warner Interactive	62, 63, 204, 205
Wial	232, 233
Wooboo Electronics	231
Zabel	1733

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbepreisanalyse (AWA)



Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 176.071 Exemplare



**Vollversion  
Pro Stück nur  
39,95**

solange der Vorrat reicht

**Mandala... Megabundle: 69,00**  
**0531-22075-20 FIFA 96, NHL96, Gravis Gamepad**

## PC CD-ROM

skulls	84,95
Acte Ventura	59,95
Akte Pandora	76,95
Akte X	a.A.
Än Trio ogie	69,95
Armored fist	74,95
Baphomet Fuch	69,95
Beifuß 2	54,95
Bood and Magic	79,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Civilian on it	69,95
Commanche 3	E 79,95

## COMMAND & CONQUER

### KLANNSTUFE ROT

**Deutsche Version 84,95**

Creatures (WIN95)	69,95
Crusader II No Regret	64,95
Cyberstorm	<b>74,95</b>
Daggers - Schriften der Weisen	79,95
Daytona	a.A. 69,95
Deadlock	84,95
Death Gate	64,95
Der Planer 2	69,95
Destruction Derby II	69,95
Diablo	<b>A 79,95</b>
The Hard Trilogie	69,95
The Siedler II	69,95
Die Siedler II Mission D.sc	29,95
Discworld II	76,95
Down in the Dumps	D 74,95
DSA 3: Schatten Über Riva	<b>D 29,95</b>
Dungeon Keeper	74,95
Eisbahn	89,95
FI Manager 96	69,95
FIFA-Soccer 97	<b>D 72,95</b>
Fottenmanöver	69,95
Flugsimulator Microsoft 6.0	<b>D 84,95</b>
Plying Corps	D 69,95
Formula 1	D 69,95
Games Gold Topware	<b>D 39,95</b>
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Hardline	64,95
Hind (Hubschraubers m)	64,95
Hoi day Island	74,95
Hugo 4	<b>D 62,95</b>
Lands Of Lore II	D 79,95
LS Links	A 94,95
MAX	D 79,95
Master Of Antares (Orion II)	<b>A 79,95</b>
MIPS	D 89,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	<b>D 79,95</b>
Nascar Racing II	D 84,95
NBA Live 97	D 72,95

NHL Hockey 97	D 72,95
Nihist	D 74,95
Normality	D 75,95
Olympic Games oder Soccer	<b>A 54,95</b>
Orion Burger	D 69,95
Ottello	D 34,95
PAX Imperia II (WIN)	a.A.
Privateer 2	79,95
Puppen, Perlen, Pistolen	69,95
Rally Racing	69,95
Risiko	D 69,95
Rock'n'Roll	D 64,95
Schleichfahrt	<b>D 69,95</b>
Scorched Planet	D 79,95
Saga Rally	69,95
5. Jittered Steel	74,95
Sherlock Holmes	74,95
5 m City 2000 W95 Netzwerk	89,95
Son of	59,95
Super EF 2000 Win95	D 89,95
Syndicate Wars	D 79,95
Term nator Skynet	D 64,95
Tomu Raider	D 64,95
Toustruck	D 69,95
Tunnel B1	D 89,95
Uitra Pinball I	D 79,95
Virtual Fighter	D 69,95
Warcraft 2 Expansion	D 29,95
Warwind	D 74,95
World Rally Fever	A 74,95
Z	<b>D 64,95</b>
ZORK Nemesis	D 84,95

## Schnäppchen

Apache Longbow	D 39,95
Der Planer-Extra	D 19,95
Die Siedler	D 29,95
Dungeons & Quest I	D 34,95
Kings Master 7	D 29,95
Kyandia 3	D 19,95
Janos Of Lore	D 19,95
Just Eden	D 19,95
Magic Carpet Plus	D 29,95
Monty Python Compl. WoT	D 19,95
Pitfall: Mayan Adventure	D 29,95
Pro Pball The Great	D 29,95
SamuraiX	D 29,95
Shanghai Legend Moments	D 19,95
Sim City Classic	D 19,95
Sim Earth Classic	D 19,95
Simon I	D 29,95
Stone 1	D 29,95
Stonekeep	D 29,95
TFX	D 19,95
Theme Park	A 29,95
Tit	D 19,95
Wing Commander 3	A 34,95
Woodruff	D 24,95

**A = Dt. Anleitung  
E = Komplette Englisch  
D = Komplette Deutsch  
Erscheinungstermine  
bitte telef. nachfragen**

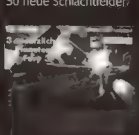
## Level Mania



Command & Conquer  
150 neue Level + Editor



WIZONE für Warcraft II  
50 neue Schlachtfelder



3D Zone für Fury 3  
3 zusätzliche Planeten

Außerdem lieferbar:  
SiZone für SimCity  
QZone  
DiZone

## Hardware

Joysticks	
Alfa Twin Joystickweiche	<b>34,95</b>
Afa Dread 6 Button Pad	34,95
ThrustMaster auf Anfrage	
Gravis Black Hawk	54,95
Gravis Firebird II	119,95
Gravis Game Pad	34,95
Gravis Grip Inkt. 2 Pads + Game	159,95
Wingman Extreme	79,95
Wingman Warrior	129,95
Lausprecher	
Trust 15W	29,95
Trust 25W	39,95
Trust 300V 3D	89,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX120 EIDE 12x	299,00
Toshiba XM540 B SCSI 4.4x	189,00
Toshiba XM570 B SCSI 12x	329,00
Tosh ba XM5702B EIDE 12x	309,00
Pioneer DRA-12x SCSI 12x	329,00
Soundkarten	
Soundblaster 16 kompatible	69,00
Soundblaster 16 PnP Value	159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	229,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	339,00
Festplatten	
Quantum Fireball TM 1 GB EIDE	319,00
Quantum Fireball TM 2 GB EIDE	469,00
Quantum Fireball TM 3,2 GB EIDE	599,00
IBM DAA-31700 1,7 GB EIDE	399,00
IBM DORS 2 GB FWW-SCSI-2	599,00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	69,00
AMD K5 P133	145,00
INTEL P133	419,00
INTEL P166	699,00
BM P166+	319,00
Mainboards Pentium 256 KB MBurst	
ASUS XP55T2PA 256KB ATX	3.900
ASUS P55T2PA 256KB 430HX	289,00
ATREND AT2 020 430VX	219,00
Snuttle Spacew. 554 430HX	239,00
Grafikkarten	
Matrox Mystique 2MB	329,00
Matrox Mystique 4MB	449,00
Elsa Winner Trio V+ 2MB DRAM	139,00
Elsa Victory 2MB EDO-RAM	319,00
S3 Trio 64V+ PCI 2MB EDO	99,00
CD-R	
Philips CDD2000 2" W/4" R	769,00
CD-Ronlinge 74min	1.395
SIMMS	
8MB PS 2 16-Chip 60ns FPM o EDO	69,00
16MB PS 2 8-Chip 60ns FPM o EDO	169,00

**je 29,95**

**Mandala GmbH, Helmstedter Straße 6, 38102 Braunschweig**  
**Tel. 0531-22075-20, Fax 0531-22075-46, HTTP://www.welfen-netz.com**

4-4-2	Virgin Interactive	Sportspiel	1. Quartal 97	Die Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	März 97
Acid Golf	Grimm Interactive	Sportspiel	1. Quartal 97	Domination	7th Level	Strategie	Februar 97
Adams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	1. Quartal 97	Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal 97
Adult Power Soccer	Empire	Sportspiel	März 97	DSF Football Manager	Wang	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Age of Sail	Empire	Strategie	1. Quartal 97	Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Februar 97
Age of Justice	MicroProse	Strategie	1. Quartal 97	Eschsch 2	Sony Interactive	Action Adventure	März 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WSim	März 97	Eurocrack	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Acadix (Win 95)	Virgin	Jump & Run	1. Quartal 97	European Air War	MicroProse	Flugsimulation	1. Quartal 97
Achilles	Pygmalion	Strategie/WSim	2. Quartal 97	FI	Pygmalion	Strategie	Januar 97
Almond Fire 2	Electronic Arts/Navigologic	Parasit-Simulation	April 97	Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Athlon	Pygmalion	Adventure	1. Quartal 97	Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
Banion Forever: The Arcade Game	Acidrain	Best 'em up	Januar 97	FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Bazooka Sue	Stylelife	Adventure	1. Quartal 97	Firebird	21st Century	Rennspiel	Januar 97
Battleground: Atlanta	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Januar 97	Flightplan-Manager	Empire	Flugsimulation	Januar 97
Battlefront	Sierra	Rollenspiel	1. Quartal 97	Flying Corps	7th Ave	Action	3. Quartal 97
Black Summer	Virgin/Westwood Studios	Adventure	1. Quartal 97	G-Name	Pygmalion	Sportspiel	Januar 97
Black Channel	Activision	Desktop	1. Quartal 97	G-Police	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 97
Black	Edios Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97	Golf	Grimm Interactive	Flugsimulation	1. Quartal 97
Brazil: Open	Look'n'Gloss	Sportspiel	1. Quartal 97	Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	1. Quartal 97
Cadillac	Legend	Mini-Golf-Simulation	1. Quartal 97	Hercules	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Callahan: A Crossline Saloon	Adventura	Adventure	1. Quartal 97	Independence Day	Edios Interactive	Action	Dezember 96
Commodore	Sales Curve Interactive	Rennspiel	März 97	Interstate 76	Activision	3D-Action	1. Quartal 97
Cyber	MicroProse	Strategie/WSim	1. Quartal 97	Iron and Blood	Accom	Best 'em up	Januar 97
Colony Wars	Pygmalion	Sci-Fi-Action	3. Quartal 97	Island of Dr. Menou	Pygmalion	Action Adventure	April 97
Conan	Electronic Arts, Navigologic	Action/Flugsimulation	März 97	It's a Furry Old Game	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Command & Conquer	Virgin/Westwood Studios	Strategie	1. Quartal 97	Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	2. Quartal 97
Der Transmüller (B/GA)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97	Jellyfish 3	Mason Studios	Flugsimulation	Januar 97
Command & Conquer: Tiberium Sun	MicroProse	Strategie	April 97	King's Quest 8	Sierra	Adventure	1. Quartal 97
Conflicts: A Civilization	Edios Interactive	Strategie	2. Quartal 97	Lands of Am: 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	1. Quartal 97
Conquer Earth	Acidrain	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97	van Kung (Win 95)	Virgin	Jump & Run	1. Quartal 97
Conquest	Bullfrog	Strategie	1. Quartal 97	Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	1. Quartal 97
Dark Earth	Minicase	Action-Adventure	1. Quartal 97	Loch Viegung 2	Accom	Geschicklichkeit	1. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Edios Interactive	3D-Adventure	Februar 97	Magic the Gathering	MicroProse	Strategie/Strategie	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Paras. Studios	Rennspiel	Februar 97	Mario Andreth Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 97
Demonworld	Sierra	Strategie	1. Quartal 97	Master of Dimension	Edios Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Der Kaiser 2 Data Disk	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Januar 97	Maximum Roadrace	Gemex	Rennspiel	1. Quartal 97
Descent to Inferno, nian	Interplay	Action/Rollenspiel	Februar 97				
Die große Schlacht um Antioch	Empire	Strategie	1. Quartal 97				
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	Februar 97				

Nur bei wenigen Titeln, die im nächsten Jahr erscheinen können die Hersteller schon jetzt einen genauen Veröffentlichungs-Termin festzulegen und sich dabei auf die Angaben der jeweiligen Quartals. Zum Jahreswechsel war-

## Game It!

PRÄSENTIERT

# GAME HITS

den die Release-Pläne komplett überblicken. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen dann die wichtigsten künftigen Erscheinungen vorstellen. Hier langensamer Top-Hits (z. B. StarCraft, Monkey Island 3, Lands of Lore 2) nennen.

Maze	Greenwood	Rennspiel	1. Quartal 97	Sidewinder 2000	MicroProse	Adventure	1. Quartal 97
MDK	Shiny Entertainment	3D-Action	Dezember 96	Star Fleet Academy	Interplay	Sci-Fi-Action	1. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 97	Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	1. Quartal 97
MIG Alley	Empire	Flugsimulation	1. Quartal 97	Star Trek: Return to Vulcan	Interplay	Adventure	1. Quartal 97
Mindwar	Maxx	3D-Action	4. Quartal 97	StarCraft	Blizzard	Strategie	1. Quartal 97
Mising's Action (M.I.A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	Februar 97	Steel Dawn	Edios Interactive	3D-Action/Strategie	1. Quartal 97
Monkey Island 3	LucasArts	Adventure	2. Quartal 97	Strange Golf	MicroProse	Sportspiel	1. Quartal 97
Monster Truck Rally	Pygmalion	Rennspiel	1. Quartal 97	Stratosphere	Accom	Strategie	1. Quartal 97
NBA Jam Extreme	Accom	Sportspiel	Dezember 96	Strike Force	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
NBA Live 97	EA Sports	Sportspiel	Januar 97	Super EP 2000	Ocean/DID	Flugsimulation	Januar 97
Nightmare Creatures	Accom/Adventure	3D-Action	3. Quartal 97	Tale	CORE Design/Edios Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
Outlaw	LucasArts	Adventure	März 97	Tarzan	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Pox Impens 2	THQ	Strategie	Dezember 96	Terminator: SkyNet	Virgin/Bethesda Softworks	3D-Action	1. Quartal 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	Januar 97	Terracore	Edios Interactive	Sci-Fi-Action	1. Quartal 97
Pelita	Maxx Design	Adventure	1. Quartal 97	The Art of Fish Fishing	Gemex	Angelsimulation	1. Quartal 97
PGA Tour: Golf 97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96	The Crow: City of Angels	Accom	3D-Action	Februar 97
Phantasmogoria 2	Sierra	Interactive Movie	Januar 97	The Dream of God	Warner Interactive	Rollenspiel, Adventure	1. Quartal 97
Pinball Power Pack	21st Century	Flipper	Dezember 96	The Fallen	Pygmalion	Adventure	1. Quartal 97
Power Chess	Sierra	Schach-Simulation	Januar 97	The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
Q.A.D.	Philips Media/Creativity Source	3D-Action	1. Quartal 97	The Neverhood Chronicles	Masashi/Dreamworks Interactive	Rennspiel	1. Quartal 97
Rayman 2	Ubisoft	Jump & Run	Dezember 96	The Race	Warner Interactive	Strategie/WSim	Februar 97
Rebellion	LucasArts	Strategie	1. Quartal 97	True Hospital	Bullfrog	Adventure	1. Quartal 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Februar 97	Trash-T	Tridibyte/Electronic Arts	Geschicklichkeit	Februar 97
Return to Krondor	7th Ave	Rollenspiel	Januar 97	Tune 81	Philips Media	3D-Action	Januar 97
Roady: The New	Pygmalion	Best 'em up	1. Quartal 97	Ultima 9	Origin	Sportspiel	1. Quartal 97
Sandworm	Grimm Interactive	Sci-Fi-Action	1. Quartal 97	Ultima Online	Origin	Rollenspiel	März 97
Severas	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97	Vers	MicroProse	Rennspiel	1. Quartal 97
Saga Rally	Saga	Rennspiel	1. Quartal 97	Virtu's Cy PD	Saga	Action	Dezember 96
Sensible: World of Soccer 2000	Warner Interactive	Wirtschaftssimulation	April 97	War of the Worlds	Warner Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Sentient	Pygmalion	Rollenspiel	1. Quartal 97	Walden 2000	Sierra	Strategie	Dezember 96
Shadow: Warrior	Apogee/Edios Interactive	3D-Action	1. Quartal 97	Walden 2000	Sony Interactive	Rennspiel	April 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	März 97	WWF In Your House	Sony, Camel Vision	Adventure	1. Quartal 97
Sierra Pin Pilot	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97	X-Cor	Accom	Best 'em up	1. Quartal 97
Client Power: Power CD	MicroProse/SS	Action/Strategie	Januar 97	X-COM: The Apocalypse	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	1. Quartal 97
SimCopter	Maxx	Sportspiel	Februar 97	X-Wing vs. TIE Fighter	MicroProse	Strategie/Action	Dezember 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 97	XS	LucasArts	Action	Januar 97
Slam!	21st Century	Flipper	1. Quartal 97	Your Personal Anox	Warner Interactive	3D-Action	März 97
Soul Hunt	Gemex	Adventure	1. Quartal 97	Zombiella	Pygmalion	Adventure	2. Quartal 97
Sovereign	Electronic Arts	Flugsimulation	1. Quartal 97				
Space Battles must Die!	Accom	Action	1. Quartal 97				
Speedster	Pygmalion	Rennspiel	April 97				

**0831/57 51 57**  
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)  
**Telefax 0831/57 51 555**  
**Compuserve 100106,3111**  
**T-Online/Btc: ★Gameit#**  
**Game It! - D-87488 Betzigau**

Presse gelten meist für die deutsche Version inkl. E-Service

- Bsp. Nichtannahme: Verleihen an DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand DM 5,90 + 1 Postgebühr ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 5,90 ab DM 200,- frei

Presse Stand 7.11.96 \* = noch nicht verfügbar ab 7.11.  
N = Neu, m Programm P = Preisänderung H = Hit Superhit!  
Kein Vertrieb von "Erotik" oder indizierten Spielen!

**Für Österreich - Preise x 7,5 = Ösch**  
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier  
mit dem Fk - A-6691 Jgohlitz - Tel. 052678372  
Versand erfolgt mit deutscher Post und wird in Ösch bezahlt, Kosten wie in D

## PREISKALLER CD ROM

CD	CD ROM
1. Pinball	1. The Wolfers
2. Pinball	2. The Wolfers
3. Pinball	3. The Wolfers
4. Pinball	4. The Wolfers
5. Pinball	5. The Wolfers
6. Pinball	6. The Wolfers
7. Pinball	7. The Wolfers
8. Pinball	8. The Wolfers
9. Pinball	9. The Wolfers
10. Pinball	10. The Wolfers
11. Pinball	11. The Wolfers
12. Pinball	12. The Wolfers
13. Pinball	13. The Wolfers
14. Pinball	14. The Wolfers
15. Pinball	15. The Wolfers
16. Pinball	16. The Wolfers
17. Pinball	17. The Wolfers
18. Pinball	18. The Wolfers
19. Pinball	19. The Wolfers
20. Pinball	20. The Wolfers

## Preisaktion!

- Alien Trilogy 64,95**
- Baphomet's Fluch 69,95**
- Comm. & Conq. 69,95**
- Cyberia 2 59,95**
- Miss Cyberstorm 69,95**
- Pro Pinball-Web 29,95**
- Virtual Fighter 59,95**
- Wing Comm. 3 29,95**

Burning Wheel 1	39,95
Burning Wheel 2	39,95
Burning Wheel 3	39,95
Burning Wheel 4	39,95
Burning Wheel 5	39,95
Burning Wheel 6	39,95
Burning Wheel 7	39,95
Burning Wheel 8	39,95
Burning Wheel 9	39,95
Burning Wheel 10	39,95
Burning Wheel 11	39,95
Burning Wheel 12	39,95
Burning Wheel 13	39,95
Burning Wheel 14	39,95
Burning Wheel 15	39,95
Burning Wheel 16	39,95
Burning Wheel 17	39,95
Burning Wheel 18	39,95
Burning Wheel 19	39,95
Burning Wheel 20	39,95

# Game It!

## Spiel des Monats

### Dezember:

# Destruction Derby 2

## 69,95\*

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

1. Destruction Derby 2	69,95
2. Destruction Derby 2	69,95
3. Destruction Derby 2	69,95
4. Destruction Derby 2	69,95
5. Destruction Derby 2	69,95
6. Destruction Derby 2	69,95
7. Destruction Derby 2	69,95
8. Destruction Derby 2	69,95
9. Destruction Derby 2	69,95
10. Destruction Derby 2	69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10	
Bleifuss 2	59,95
Command & Conquer Special	89,95
Nur bei uns: Alarmstufe Rot incl. Game It! Loungepass	
Diablo*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
MAX*	79,95
MDK*	79,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Privateer 2: The Darkening*	79,95
Syndicate Wars	69,95
Warwind*	59,95

Multimedia	
1. Multimedia	59,95
2. Multimedia	59,95
3. Multimedia	59,95
4. Multimedia	59,95
5. Multimedia	59,95
6. Multimedia	59,95
7. Multimedia	59,95
8. Multimedia	59,95
9. Multimedia	59,95
10. Multimedia	59,95

Hardware	
1. Hardware	59,95
2. Hardware	59,95
3. Hardware	59,95
4. Hardware	59,95
5. Hardware	59,95
6. Hardware	59,95
7. Hardware	59,95
8. Hardware	59,95
9. Hardware	59,95
10. Hardware	59,95

Star Trek	
1. Star Trek	59,95
2. Star Trek	59,95
3. Star Trek	59,95
4. Star Trek	59,95
5. Star Trek	59,95
6. Star Trek	59,95
7. Star Trek	59,95
8. Star Trek	59,95
9. Star Trek	59,95
10. Star Trek	59,95

Golf	
1. Golf	59,95
2. Golf	59,95
3. Golf	59,95
4. Golf	59,95
5. Golf	59,95
6. Golf	59,95
7. Golf	59,95
8. Golf	59,95
9. Golf	59,95
10. Golf	59,95

Flugsimulatoren	
1. Flugsimulatoren	59,95
2. Flugsimulatoren	59,95
3. Flugsimulatoren	59,95
4. Flugsimulatoren	59,95
5. Flugsimulatoren	59,95
6. Flugsimulatoren	59,95
7. Flugsimulatoren	59,95
8. Flugsimulatoren	59,95
9. Flugsimulatoren	59,95
10. Flugsimulatoren	59,95

Sammelausgaben	
1. Sammelausgaben	59,95
2. Sammelausgaben	59,95
3. Sammelausgaben	59,95
4. Sammelausgaben	59,95
5. Sammelausgaben	59,95
6. Sammelausgaben	59,95
7. Sammelausgaben	59,95
8. Sammelausgaben	59,95
9. Sammelausgaben	59,95
10. Sammelausgaben	59,95

LADENGESCHAFTE	
1. Ladengeschäfte	59,95
2. Ladengeschäfte	59,95
3. Ladengeschäfte	59,95
4. Ladengeschäfte	59,95
5. Ladengeschäfte	59,95
6. Ladengeschäfte	59,95
7. Ladengeschäfte	59,95
8. Ladengeschäfte	59,95
9. Ladengeschäfte	59,95
10. Ladengeschäfte	59,95

Böblingen: Marktstraße 8	
1. Böblingen	59,95
2. Böblingen	59,95
3. Böblingen	59,95
4. Böblingen	59,95
5. Böblingen	59,95
6. Böblingen	59,95
7. Böblingen	59,95
8. Böblingen	59,95
9. Böblingen	59,95
10. Böblingen	59,95

Game It!	
1. Game It!	59,95
2. Game It!	59,95
3. Game It!	59,95
4. Game It!	59,95
5. Game It!	59,95
6. Game It!	59,95
7. Game It!	59,95
8. Game It!	59,95
9. Game It!	59,95
10. Game It!	59,95

Stadtbrennstraße	
1. Stadtbrennstraße	59,95
2. Stadtbrennstraße	59,95
3. Stadtbrennstraße	59,95
4. Stadtbrennstraße	59,95
5. Stadtbrennstraße	59,95
6. Stadtbrennstraße	59,95
7. Stadtbrennstraße	59,95
8. Stadtbrennstraße	59,95
9. Stadtbrennstraße	59,95
10. Stadtbrennstraße	59,95

Kempten: In der Brandstatt 6	
1. Kempten	59,95
2. Kempten	59,95
3. Kempten	59,95
4. Kempten	59,95
5. Kempten	59,95
6. Kempten	59,95
7. Kempten	59,95
8. Kempten	59,95
9. Kempten	59,95
10. Kempten	59,95

Gerberstraße	
1. Gerberstraße	59,95
2. Gerberstraße	59,95
3. Gerberstraße	59,95
4. Gerberstraße	59,95
5. Gerberstraße	59,95
6. Gerberstraße	59,95
7. Gerberstraße	59,95
8. Gerberstraße	59,95
9. Gerberstraße	59,95
10. Gerberstraße	59,95

Kloster	
1. Kloster	59,95
2. Kloster	59,95
3. Kloster	59,95
4. Kloster	59,95
5. Kloster	59,95
6. Kloster	59,95
7. Kloster	59,95
8. Kloster	59,95
9. Kloster	59,95
10. Kloster	59,95



Auch wenn Sportarten wie Basketball und Eishockey an Attraktivität gewinnen und in der Gunst der Zuschauer steigen, in Deutschland regiert weiterhin König Fußball. Hunderttausende strömen jedes Wochenende in die Stadien, um die jeweilige Lieblingsmannschaft lautstark zu unterstützen. Aus dem gleichen Grund stand FIFA Soccer bei den PC-Besitzern auch schon immer höher im Kurs als zum Beispiel NHL Hockey oder NBA Live.



FIFA Soccer 97

# Meister

Das vergangene Jahr stand ganz im Zeichen der Europameisterschaft, und aufgrund der gigantischen Medienpräsenz wurden dementsprechend viele Fußballspiele auf den Markt geworfen. Die Qualität war oft zweifelhaft, die Kunden oft enttäuscht. Deshalb warteten viele Fans auf die aktuelle Version von FIFA Soccer, zeichnete sich diese Serie doch schon

immer durch herausragende Qualität aus. Das Warten hat sich gelohnt...

## Benutzeroberfläche bleibt unverändert

FIFA Soccer 97 unterscheidet sich in puncto Menüführung und Optionsvielfalt nur unwesentlich vom erfolgreichen Vorgänger: Die Menüs sind übersichtlich gegliedert, es ste-

hen zahlreiche Spielarten (Freundschaftsspiel, Turnier, Saison, Pokal) zur Verfügung, und auch an einen Netzwerk-Modus, bei dem bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können, wurde diesmal gedacht. Die Jagd nach Toren findet unter verschiedenen Platzbedingungen statt, die entweder der Computer zufällig bestimmt oder vom Spieler eingestellt

werden. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, am Abend zu spielen - aufgrund der grellen Flutlichtanlagen werfen die Akteure dann Schatten in alle Richtungen. Die Spielerdatenbank umfaßt 72 Nationalmannschaften und Teams europäischer und amerikanischer Ligen (jeweils die oberste Spielklasse). Ganz aktuell sind diese Daten allerdings nicht, beziehen sie sich



Nur vier der insgesamt acht Kameraperspektiven lassen sich bei FIFA Soccer 97 wirklich spielen, die restlichen sind eher für Wiederholungen gedacht. Unten sehen Sie Borussia Dortmunds Julio Cesar bei einem Tackle gegen einen Schalke Spieler.



# schafft

doch auf die Saison 1995/1996. Wer hier Änderungen vornehmen möchte, kann dies mit dem integrierten Editor in Angriff nehmen - mit diesem Manko mußte man aber auch schon bei FIFA Soccer 96 leben. Generell lassen sich aber bei der aktuellen Version in puncto Benutzeroberfläche und Spieloptionen kaum Unterschiede zum Vorgänger feststellen.

## Unterschiede bei der Spielbarkeit

Spielerisch unterscheiden sich die 96er und 97er Version jedoch erheblich. Pässe kommen nicht mehr unwillkürlich beim vorgesehenen Empfänger an, sondern landen auch mal im freien Raum - das gilt natürlich auch für Schüsse und weite Flanken. Wie stark der Spieler bei diversen Aktionen vom

Computer unterstützt wird, hängt von den entsprechenden Einstellungen (Simulation, Action, Arcade) ab - die nun viel stärker als beim Vorgänger ins Gewicht fallen. In puncto Steuerung gibt es außerdem eine weitere Neuerung: neben dem bereits bekannten „Grätschen“ kann nun auch nach dem Ball „gestochert“ werden. Das Risiko eines Fouls ist hier deutlich geringer bzw. grenzt

gegen null. Der eigentliche Spielfluß wird durch diese Möglichkeit sehr viel schneller, Spielunterbrechungen sind eher selten.

Aus dem gleichen Grund wird das Spiel allerdings für Besitzer eines 2-Button-Joy pads entsprechend schwieriger. Hatte man früher noch eine Taste für „Paß“ und eine für „Schuß“, so stehen bei FIFA 97 nun drei Knöpfe zur Verfügung (siehe Skizze): wenn Sie allerdings nur über ein Joypad mit zwei Knöpfen verfügen, so bedeutet das wiederum, daß gleichzeitig die Tasten für „flacher Paß“ und „hoher Paß“ gedrückt werden müssen, um einen Schuß auszuführen. Ein

wenig umständlich und gewöhnungsbedürftig, aber wahrscheinlich auf andere Weise kaum realisierbar.

## Künstliche Intelligenz ermöglicht Aufbauspiel

Die künstliche Intelligenz macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck und gönnt dem Spieler sehr viel mehr Freiraum. War man bislang gewohnt, sofort attackiert zu werden, sobald man in Ballbesitz gekommen ist, so genehmigt FIFA Soccer 97 reichlich Verschnaufpausen. Wenn man sich den Ball schnappt, schaltet die gegnerische Mannschaft zunächst von Angriff auf Verteidigung um, überprüft, ob alle Positionen richtig besetzt sind und greift dann gezielt an. Man kann also den Ball einige Zeit in den eigenen Reihen halten, die Lage sondieren und nach einem freistehenden Spieler suchen. Dieser Ablauf macht FIFA Soccer 97 dem richtigen Fußball noch ähnlicher: stupides „Kick & Rush“ ist zwar immer noch möglich, aber nicht unbedingt erfolgreicher als ein ruhiges, geplantes Aufbauspiel.

War bei FIFA Soccer 97 erfolgreich abschneiden möchte, sollte zunächst einmal das Trainingsgelände aufsuchen. Hier lassen sich folgende Situationen einstudieren...



## Angriff vs. Verteidigung

Ein Fußballspiel wird durch nette Grafik und Menügestaltung natürlich interessant, ausschlaggebend für die Qualität ist aber vielmehr die Spielbarkeit. Der folgende Screenshot zeigt Ihnen, welche Möglichkeiten Sie bei FIFA Soccer 97 haben...



Als Stürmer haben Sie vier verschiedene Möglichkeiten:

- a) Sie versuchen, den Verteidiger auszudribbeln, auch wenn die Gefahr des Ballverlusts hoch ist,
- b) Sie spielen einen Kurzpaß zu einem Ihrer Mitspieler, vielleicht gelingt sogar ein Doppelpaß,
- c) Sie schlagen eine weite Flanke bis in den Strafraum und überlassen den Rest Ihren Kollegen.
- d) Mit einem geschickten „Hackentrick“ spielen Sie den Ball zu einem Mitspieler zurück.

Als Verteidiger können sich entscheiden zwischen:

- a) einem einfachen Tackle, d. h. Sie „stochern“ ein wenig nach dem Ball und stiften so „Verwirrung“,
- b) einer rücksichtslosen Grätsche. Hier besteht aber die Gefahr, sowohl Ball als auch Spieler zu treffen.

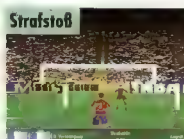
Ein riesiger Kritikpunkt bei FIFA Soccer 96 war die drückende Überlegenheit einzelner Topspieler: ein Romario oder Baggio konnte kaum am Tor vorbeischießen. Dieses Manko wurde bei der aktuellen Version vollständig ausgemerzt. Allen Spielern werden einzelne Attributwerte zugeordnet, die sich von Partie zu Partie im Bereich von zehn Prozent verändern - so können Topspieler wie Klins-

mann oder Shearer auch einmal einen schlechten Tag erwischen und das runde Leder meterweit am Tor vorbeizimmern. Außerdem ist der Unterschied zu mittelmäßigen Spielern nicht mehr ganz so gewaltig.

## Grafische Meisterleistung, aber die Sprachausgabe...

Wie schon bei NHL Hockey 97, so kam auch bei FIFA

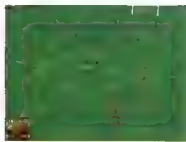
Soccer 97 „Motion Blending“ zum Einsatz, d. h. echte Kicker wurden mit einer speziellen Kamera gefilmt und die Bewegungsabläufe in verwertbare Daten umgewandelt. Mit Hilfe der auf diese Weise gewonnenen Daten wurden dann Polygonspieler entwickelt. Das Resultat sind besonders realistische Animationen, bei einem Spanschuß beugt sich der Spieler bei-







Bei FIFA Soccer 97 können Sie nicht nur in verschiedenen Stadien spielen, sondern auch in der Halle - hier darf richtig „gebolzt“ werden!



Die Platzverhältnisse haben erheblichen Einfluß auf das Spiel. Bei diesem Spiel Deutschland vs. England strahlt ausnahmsweise die Sonne.

spielsweise vorbildlich über den Ball, und Flugkopfbälle bzw. Fallrückzieher wirken nun sehr viel spektakulärer. Wirklich sichtbar wird der große Fortschritt gegenüber der Vorgängerversion und zahlreichen Konkurrenzspielen aber erst beim Torhüter, der nun auch mal aus dem Kasten herausläuft, um den Winkel zu verkürzen oder einen aus kürzester Distanz geschossenen Ball tracken wegfaustet. Auch wenn der Torwart von einer Ecke in die andere fliegt, wird dem Spieler ein optischer Leckerbissen geboten. Die unterschiedlichen Platzverhältnisse, die Darstellung der Stadien und natürlich die Präsentation der einzelnen Menüpunkte runden das überaus positive Gesamtbild in puncto Grafik ab. Nach eines zu den vorhandenen Kameraperspektiven: insgesamt stehen acht Kameras zur Verfü-

## Aufstellung

Gerade im Spiel gegen einen menschlichen Gegner (aber auch gegen den Computer) fällt immer wieder auf, daß die Standardaufstellung viel zu offensiv ist. Wenn hier nicht kräftig „nachreguliert“ wird, endet die Partie meistens in einem schnellen, aber eigentlich spannungslosen Gebolze à la „Kick and Rush“.



Zunächst sollten Sie einen Abwehrriegel schaffen, der um den Strafraum positioniert ist. Die Einteilungen „4-4-2“ oder „Libero“ bieten sich hier an, alle anderen sind zu offensiv. Über den zweiten Button läßt sich die allgemeine Spielweise einstellen. Von „totaler Verteidigung“ bis „totaler Angriff“ ist hier alles geboten. Die „normale Verteidigung“ erwies sich aber als alltagstauglich.



Über die Option „Position ändern“ können Sie schließlich das Feintuning übernehmen. Einzelne Spieler lassen sich hier genau platzieren, und man kann festlegen, wer hinter wem spielt.

gung, von denen aber nur vier wirklich spielbar sind - die anderen kommen normalerweise nur beim Replay zum Einsatz.

Der Spielkommentar stammt - wie schon bei der 96er Version - von Wolf-Dieter Paschmann, der diesmal allerdings Unterstützung von Karl-Heinz Feldkamp bekommt. Bis auf wenige Ausnahmen paßt die Sprachausgabe recht gut zur jeweiligen Situation. Nur ab

und zu leistet sich das Duo größere Patzer, so daß FIFA Soccer 97 im direkten Vergleich zum Vorgänger - zumindest in diesem Punkt - ein wenig schlechter abschneidet. Die musikalische Untermalung ist hingegen durchweg ein Genuß. Die harten Gitarrenriffs gehen sofort ins Ohr und ergeben zusammen mit den ansonsten poppigen Melodien herrliche Kompositionen.

Oliver Menne ■

## Statement

Keine Frage, in puncto Präsentation ist EA Sports mit FIFA Soccer 97 wieder einmal ein Meisterwerk gelungen. Die Kicker bewegen sich noch sehr viel realistischer als beim Vorgänger über den Rasen und erzeugen dadurch - zusammen mit dem Gegröle der Fans - eine „Atmosphäre wie im Stadion“. Auch die verbesserte künstliche Intelligenz sorgt für höheren Spielspaß, kann man nun doch mit sehr viel mehr Köpfchen zur Sache gehen. Anlaß zur Kritik gibt lediglich die komplett überarbeitete, gewöhnungsbedürftige Steuerung, die sowohl Anfängern als auch Fortgeschrittenen zu Beginn ein wenig Kopfzerbrechen bereitet. Wer sich aber erst einmal mit der neuen Belegung zurechtgefunden hat, bekommt mit FIFA Soccer 97 das zur Zeit wohl beste Fußballspiel am PC geboten.



## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Mill
CD 600 MB	Audio

### REQUIRED

Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM, MultiSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

4 Spieler an einem Rechner, 8 per Modem oder Netzwerk

## RANKING

Sportspiel	
Grafik	88%
Handbuch	87%
Handling	80%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

CDs

# Mega Discs

CD-ROMs

schon ab

# 5,-

\* zzgl. DM 3,-  
Versandkosten

Just The Best  
Vol. 9  
2 CDs 396796



The Kelly Family  
Over The Hump  
CD 378486



VIVA Dance  
Vol. 4  
2 CDs 395244



Hitbreaker 4/96  
2 CDs 395053



The Yac Taw  
Tic Tac Toe  
CD 395046



Rave Now! 16  
2 CDs 396879



Blüchen  
Merzquenz  
CD 394809



Backstreet Boys  
Backstreet Boys  
CD 394239



Die Schlingelfe  
Alles Banane! Vol. 3  
CD 395236



Alanis Morissette  
Jagged Little Pill  
CD 393419



Feldkiss  
Reverence  
CD 396929



Robert Miles  
Dreamland  
CD 395079



Dog Eat Dog  
Play Games  
CD 396903



Mr. President  
We See The Same Sun  
CD 395549



BRAVO Hits 14  
2 CDs 395251



NASCAR Racing  
CD-ROM 537829



Shanghai  
CD-ROM 537837



Star Wars  
Collection  
CD-ROM 539532



Ascendancy  
CD-ROM 539532



The Kelly Family  
Over The Hump  
CD 378486



VIVA Dance  
Vol. 4  
2 CDs 395244



Hitbreaker 4/96  
2 CDs 395053



The Yac Taw  
Tic Tac Toe  
CD 395046



Rave Now! 16  
2 CDs 396879



Blüchen  
Merzquenz  
CD 394809



Backstreet Boys  
Backstreet Boys  
CD 394239



Die Schlingelfe  
Alles Banane! Vol. 3  
CD 395236



Alanis Morissette  
Jagged Little Pill  
CD 393419



Feldkiss  
Reverence  
CD 396929



Robert Miles  
Dreamland  
CD 395079



Dog Eat Dog  
Play Games  
CD 396903



Mr. President  
We See The Same Sun  
CD 395549



BRAVO Hits 14  
2 CDs 395251



NASCAR Racing  
CD-ROM 537829



Shanghai  
CD-ROM 537837



Star Wars  
Collection  
CD-ROM 539532



Ascendancy  
CD-ROM 539532



The Kelly Family  
Over The Hump  
CD 378486



VIVA Dance  
Vol. 4  
2 CDs 395244



Hitbreaker 4/96  
2 CDs 395053



The Yac Taw  
Tic Tac Toe  
CD 395046



Rave Now! 16  
2 CDs 396879



Blüchen  
Merzquenz  
CD 394809



Backstreet Boys  
Backstreet Boys  
CD 394239



Die Schlingelfe  
Alles Banane! Vol. 3  
CD 395236



Alanis Morissette  
Jagged Little Pill  
CD 393419



Feldkiss  
Reverence  
CD 396929



Robert Miles  
Dreamland  
CD 395079



Dog Eat Dog  
Play Games  
CD 396903



Mr. President  
We See The Same Sun  
CD 395549



BRAVO Hits 14  
2 CDs 395251



NASCAR Racing  
CD-ROM 537829



Shanghai  
CD-ROM 537837



Star Wars  
Collection  
CD-ROM 539532



Ascendancy  
CD-ROM 539532



The Kelly Family  
Over The Hump  
CD 378486



VIVA Dance  
Vol. 4  
2 CDs 395244



Hitbreaker 4/96  
2 CDs 395053



The Yac Taw  
Tic Tac Toe  
CD 395046



Rave Now! 16  
2 CDs 396879



Blüchen  
Merzquenz  
CD 394809



Backstreet Boys  
Backstreet Boys  
CD 394239



Die Schlingelfe  
Alles Banane! Vol. 3  
CD 395236



Alanis Morissette  
Jagged Little Pill  
CD 393419



Feldkiss  
Reverence  
CD 396929



Robert Miles  
Dreamland  
CD 395079



Dog Eat Dog  
Play Games  
CD 396903



Mr. President  
We See The Same Sun  
CD 395549



BRAVO Hits 14  
2 CDs 395251



NASCAR Racing  
CD-ROM 537829



Shanghai  
CD-ROM 537837



Star Wars  
Collection  
CD-ROM 539532



Ascendancy  
CD-ROM 539532



The Kelly Family  
Over The Hump  
CD 378486



VIVA Dance  
Vol. 4  
2 CDs 395244

## Gratis

Diese tolle 35mm-Focus-Free-Kamera erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am Bertelsmann Club. Sie können sie auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich nicht von den Vorteilen des Clubs überzeugt sein sollten.

## Das sind Ihre Vorteile:

Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage kostenlos! Wenn Sie Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 2 Test Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Informationen rund um den Club und weiteren Angeboten, sowie die tolle 35mm-Focus-Free-Kamera GRATIS!

Der Club-Katalog – das Beste aus Buch, Musik und Video! Sorgfältig für Sie zusammengestellt. Mit allen wichtigen Titeln aus den Bestseller-Listen und Hipparaden. Zusätzlich: topaktuelle Deutschlandpremiere, die es nur im Bertelsmann Club gibt!

Jede Menge Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie! Wenn Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher wandern, in vergleichbarer Ausstattung zum gleichen Preis oder günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück, Garantie!

Einkaufen – Immer und überall. Ganz nach Lust und Laune! Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie einfach in die Uhr – per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

## Mein Vorteils-Coupon

**JA,** ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir 10 Tage zur Ansicht:

Hier meine 2 Wunsch-Titel: (Bitte hier eintragen)

1           2

Ich bezahle meine 2 Art. ke. per Rechnung (\* zzgl. DM 3,- Versandkosten). Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht, auch künftig die Bertelsmann Club-Vorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verläuft sich automatisch am jeweils 1. Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis der Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzenpreis des Katalogs zugeschickt.

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club, 33302 Gütersloh  
Lieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich.

Früher ☐ Herr ☐ (Bitte ankreuzen)

Vorname  Nachname  A U C 1331/00418

Straße/Nr.

PLZ  Ort

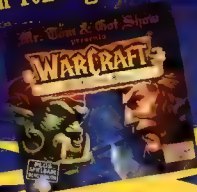
Geburtsdatum  Telefon (für Informationen und Rückfragen)

**Kauf ohne Risiko:** A les, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

Datum  Unterschrift des Erwerbsberechtigten

Gültig bis zum 31.12.2000

Jetzt im Tonträger-Fachhandel



Ein Muß für alle Warcraft-Fans  
6 neue Dancetracks mit Originalsamples aus dem Spiel  
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels  
und spielbarer Warcraft-II-Demo.

verfüglich als Music CD-Matinee  
Polygram Bestellen: 576381 V 2



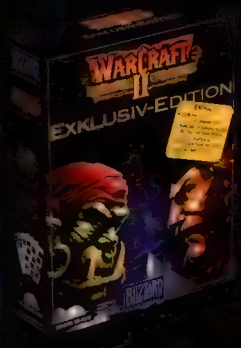
Zwei Bestseller in einem.  
Strategie-Action in Echtzeit

# WARCRAFT

TIDES OF **II** DARKNESS

## EXKLUSIV- EDITION

Und noch mehr!  
und SVGA-Grafik



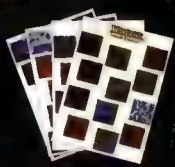
ENTHÄLT:



WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS  
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



ZÄUBERLEHRBUCH DER MAGIER



4 KARTEN LEVEL-KARTEN AUF 4 POKERKARTEN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

# BILZARD™

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Timelapse

# Erkundungsreise

In das Grafik-Adventure Timelapse packte GT Entertainment so ziemlich alles hinein, was irgendwie „in“ ist: alte versunkene Kulturen, einen besessenen Wissenschaftler, „One-World“-Gedanken, Zeitreise-Phantasereien und vieles mehr.

Aha, ein weiterer Myst-Klon, denkt sich der Spieler, nachdem er sich ruckweise durch die ersten paar spärlich animierten, aber phantastisch aussehenden SVGA-Screens von Timelapse geklickt hat. Nur: in Timelapse ist alles ein wenig monumentaler als in dem offensichtlichlichen Vorbild. So

## Statement

Gut, Timelapse ist eine opulente Augenweide mit gelungenen Puzzles, aber nach dem x-ten Myst-Verschnitt mag sich die große Begeisterung beim Spielen nicht mehr so recht einstellen - zumal die „scheibenweise“ Fortbewegung von Screen zu Screen angesichts der heute verbreiteten 3D-Engines bereits ein wenig antiquiert wirkt. Wann ist endlich mal Schluß mit der ewigen Myst-Klonerei?



greift man beim zugrundeliegenden Sujet auf eines der größten Mysterien der Menschheitsgeschichte (die Suche nach dem versunkenen Atlantis) zurück und holt dabei gleichzeitig zu einem Rundumschlag auf die faszinierendsten und rätselhaftesten Hochkulturen der Vergangenheit aus. Die obligaten Maya sind dabei ebenso vertreten wie das alte Ägypten und die Anasazi, die nach Meinung des leidenschaftlichen Forschers Prof. Nichols alle in irgendeinem Zusammenhang miteinander stehen. Auf der Suche nach dieser geheimnisvollen Verbindung durchschreitet Nichols auf den Osterinseln ein Zeit-Tor und bittet nun verzweifelt Sie als seinen einzigen treuen Vertrauten um Hilfe. Anders als in Myst können Sie sich durch die Timelapse-Welten auch mit Hilfe der Tastatur



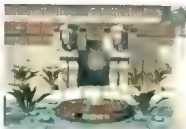
Hat man die Funktionsweise dieses lavaspuckenden Brunnens erst einmal durchschaut, darf man bald das Zeit-Tor durchschreiten.

bewegen und an wichtigen Stellen mit des Professors Kamera Photos schießen. Zwischen bereits besuchten Locations dürfen Sie praktischerweise schnell per Hotspot hin- und herspringen. Weniger benutzerfreundlich ist, daß sich manche wichtigen Screens NUR über umständliche Tastaturkommandos aktivieren lassen. Die Puzzles hingegen bewegen sich in Schwierigkeit und Dichte auf ähnlichem Niveau wie im großen Vorbild, ebenso der atmosphärische Soundtrack, der für alle Sets stets die passende Klangkulisse liefert.

Herbert Aichinger ■



Wie im allgegenwärtigen Vorbild Myst bewegt man sich ruckweise durch die umfangreichen Levels.



Die Freunde opulenter Farbenpracht kommen in den Timelapse-Welten voll auf ihre Kosten.



In seinem Forscher-Camp auf den Oster-Inseln hinterließ uns Professor Nichols einige nützliche Hinweise fürs Weiterkommen.

## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
OS: WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 20 MB / General MIDI
CD 100 MB / Audio

### REQUIRED

486DX266, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
--

### RECOMMENDED

Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
---

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option
--------------------------

## RANKING

Grafik-Adventure	
Grafik	92%
Handlung	73%
Handlung	71%
Spielspaß	67%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Entertainment
Prels	ca. DM 100,-
Release	November

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,  
dem personifizierten Bösen.

# DIABLO

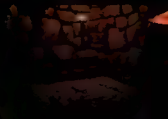
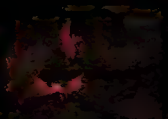
Illustration: Robert A. Meyer, München

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

<http://www.bilzard.com>

Im Exklusiv-Vertrieb von:  
**BOMICO**  
COLLECTIONS & EDITIONS

DEMNÄCHST ERHÄLTlich:  
**PACKENDE**  
ROLLENSPIEL-ACTION



Der Sonnenkönig Ludwig XIV. verstand es perfekt, seinen Hofstaat unter Kontrolle zu halten: Speichellecker, Intriganten und Kokotten gaben sich in Versailles die Klinken in die Hand, buhlten um die Gunst des Herrschers und stachen sich dabei gegenseitig aus.

**A**uch Sie versuchen in Versailles, sich im Glanz des Königs zu sonnen, und was könnte Ihnen besser dabei helfen, seine Zuneigung zu gewinnen, als einen Komplott gegen seine Person aufzudecken. Also tun Sie es den anderen Hofschranzen nach und treiben sich mit offenen Augen und Ohren in den unendlichen Zimmerfluchten des Schlosses herum. Sie belauschen Gespräche, versuchen anderen Höflingen listig Geheimnisse zu entlocken, stochern in Schubladen, Vasen und Schränken herum und versuchen, das Puzzlespiel aus Gerüchten, volgekritzelten Papierfetzen und anderen Fundstücken zu einem Ganzen zusammenzufügen. Immer wieder kommt Ihnen bei Ihrer Arbeit das strenge Hofzeremoniell in die Quere,

Versailles

# Hofschranze



In aufwendig gerenderten Zwischensequenzen werden Hofzeremonie wie das Grand Lever des Königs veranschaulicht und erklärt.

das Sie z. B. daran hindert, zu bestimmten Tageszeiten bestimmte Räume zu betreten oder sich mit Personen zu treffen, die gerade dem König zu Diensten sein müssen.

## Vive le Roi

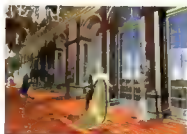
Große Teile des Schlosses Versailles wurden in dem Programm detailverliebt „nachgebaut“ und dürfen vom Spieler in schwungvollen Kamerafahrten durchwandert werden. Viele Einzelheiten, wie z. B. die zahlreichen Gemälde an den Wänden, lassen sich per Mausklick heranzoomen und näher in Augenschein nehmen. Vielfach hat man dabei

auch die Möglichkeit, aus der umfassenden, reich illustrierten Dokumentation Hintergrund-Infos abzurufen. Das Leben in Versailles wird jedoch nicht nur erklärt, sondern in aufwendigen Zwischensequenzen auch visuell hervorragend veranschaulicht. Dort begegnet man den gerenderten, leider recht hölzernen animierten Abbildern vieler historischer Persönlichkeiten, unter anderem sogar dem Sonnenkönig selbst. Ein stilgerechter Klassik-Soundtrack und die intuitive Maussteuerung runden den positiven Eindruck ab.

Herbert Aichinger ■



Besonders eindrucksvoll haben die Grafiker den berühmten Spiegelsaal von Versailles nachempfunden.



Bei Wissenslücken hilft die integrierte, akribische Dokumentation weiter.

## Statement

Bei Versailles handelt es sich um einen Zweiter aus Edutainment-Programm und Adventure, wobei der Spielaspekt hauptsächlich dazu dient, sehr unterhaltsam Wissen über die Zeit des Absolutismus zu vermitteln. Das Hauptaugenmerk liegt in Versailles also nicht auf knackigen Puzzles. Für Spieler mit einem Faible für Geschichte ist das Cryo-Werk jedoch fast schon ein Pflichtkauf.



Immer wieder tauchen im Spiel alte Originalzeichnungen und Gemälde auf, die dem Spieler die Zeit Ludwigs XIV. nahebringen.

SPECS & TECHS	
VEA / Tastatur	5VEA / Maus
DOS/WIN 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 2 MB / General MIDI	CD 1000 MB / Audio
REQUIRED	
486DX266, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 15 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multipla-per-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	77%
Sound	71%
Handling	78%
Spielspaß	66%
Spiel	deutsch
Hilfesch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 100,-
Release	gut

# HATTRICK! WINS



*Wir wünschen allen Kunden und  
Freunden unseres Hauses ein  
frohes Weihnachtsfest und  
ein erfolgreiches Jahr 1997.*

*Lieber Weihnachtsmann,  
Du wirst Dich wahrscheinlich fragen, ob  
unser HATTRICK! WINS erst zu Beginn des  
Jahres erscheint, weil Du dann nicht so  
viele kleine Päckchen legen mußt.*

*Wir wissen, daß viele HATTRICK! Fans  
davon ganz traurig sind, und das macht  
uns das Herz schwer. Das ihnen bitte, daß  
es uns allen ganz schrecklich leid tut, aber  
gut Ding will man mal Weile haben. Dafür  
haben wir uns für all die enttäuschten  
Spieler etwas ganz besonderes ausgedacht,  
aber das können wir hier noch nicht  
verraten.*

*Weißt Du, Weihnachtsmann, wenn ein  
Spiel so richtig gut und technisch aus-  
gefeilt ist, dann ist eigentlich das ganze  
Jahr Weihnachten. ✱  
Dein Ikarion Team.*

Ikarion Software GmbH  
Bahnhofstr. 18 - 20  
52064 Aachen  
Tel: 0241-470150  
Fax: 4701525

E-Mail: [Info@Ikarion.com](mailto:Info@Ikarion.com)  
Internet: <http://www.Ikarion.com>

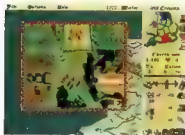


Lords of the Realm 2

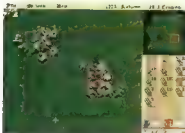
# Adel verpflichtet

Bei Sierra ist der Kunde König - insbesondere dann, wenn er sich bei Lords of the Realm 2 gegen vier Nebenbuhler durchsetzt, die den verbliebenen Amtsinhaber beerben wollen. Taugt der zweite Teil aus Sierras Strategie-Schmiede Impressions zum würdigen Thronfolger?

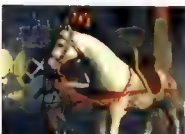
In einer Zeit, als die Monarchie noch respektiert und nicht verspottet wurde, spielt Lords of the Realm 2: König Edward I. segnet 1268 AD das Zeitliche, was schlagartig



In der Dorf-Nahansicht werden den Arbeitern Aufgaben zugeteilt.

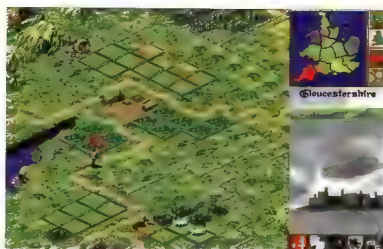


Im Kriegsfall kommt es zu Echtzeit-Kämpfen in Warcraft 2-Manier.



Zwischendurch gibt's brillant gerenderte 3D-Sequenzen zu bestaunen.

die Frage nach einem geeigneten Nachfolger für dieses Amt aufwirft. Sie gehören zu den verwegenen Kandidaten, die sich nach dem Motto „Das kann ich doch auch!“ für den Job interessieren. Weil es damals noch keine Assessment-Center oder Einstellungs-Tests gab, will man einfach den mächtigsten Provinzfürsten zum obersten Regierungs-Chef küren. Und das heißt für Sie: angrenzende Landesteile besetzen. Das setzt natürlich voraus, daß Sie die Mägen der chronisch hungrigen Bevölkerung füllen, die Streikkräfte mit Waffen ausstatten, Vieh züchten, das Land bestellen und fehlende Materialien von fahrenden Händlern ordern, die regelmäßig vorbeischaufen. Die scrollbare Isometrie-Landschaft des Reiches (England, Frankreich, Deutschland, Italien) ist dabei in den Farben der jeweiligen Jahreszeit = Runde gehalten. In der Nahansicht Ihrer Kolonien können Sie überzählige Arbeitskräfte vom Getreide-Feld in die Schmiede oder zum Kuhmelken schicken. Reichlich



Blühende Landschaften in SVGA: Die einzelnen Parzellen können entweder für die Haltung von Kühen oder den Getreide-Anbau verwendet werden.

Nahrung und niedrige Steuern heben die Laune des Volkes, Pest, Rinderwahn und Einberufungsbescheide in die Armee bewirken das Gegenteil.

## Mehr oder weniger?

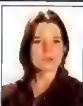
Gegenüber dem Vorgänger hat LOR 2 grafisch stark zugelegt, aber in Sachen Vielfalt abgebaut. Der Burgherr darf sein zukünftiges Domizil seit neuestem nicht mehr nach Castles-Vorbild eigenhändig designen, sondern ordert lediglich eine von sechs Instant-Festungen wie aus dem Fertighaus-Prospekt. Die Rohstoffe beschränken sich mittlerweile

auf Milch, Steine, Getreide, Eisen und Holz - Naturalien wie Schafe oder Bier wurden wegrationalisiert. Den „Echtzeit“-Modus im Ernstfall gab's schon bei LOR 1, aber jetzt wirken diese Scharmützel zwischen Mistgabeln schwingenden Bauern und Pfeile abfeuernden Bogenschützen wesentlich worcraftiger. Die Infanteristen (bewaffnet mit Schwertern, Hellebarden, Armbrüsten usw.) lassen sich wie gewohnt gruppieren und an strategisch relevanten Standorten platzieren, wo es dann zu mäßig animierten Kampfszenen kommt.

Petra Maueröder ■

## Statement

Echtzeit, Wirtschaft, Strategie - von allem ein bißchen was und verpackt in wunderschöner „Mein großes Ritter-Buch“-Grafik. Diese kunterbunte Mischung macht LOR 2 zum „Müsliriegel“ dieses Genres - kurzzeitig sättigend, aber die Wirkung hält nur für wenige Stunden an. Deshalb: Wenn's nicht unbedingt Camelot-Atmosphäre sein muß, bieten Civilization 2, Colonization etc. mehr für's Geld.



## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
Win 95 / SoundBlaster
HD 70 MB / General MIDI
CD 85 MB / Audio

REQUIRED
480K/286, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4 Spieler)

## RANKING

Strategie/Wisum	
Grafik	80%
Handlung	70%
Handlung	75%
Spielspaß	71%

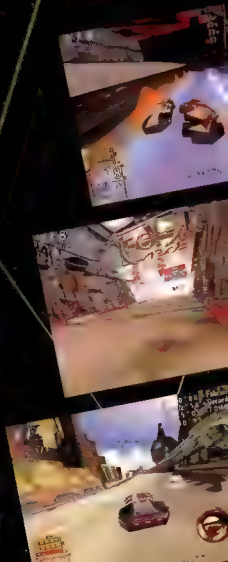
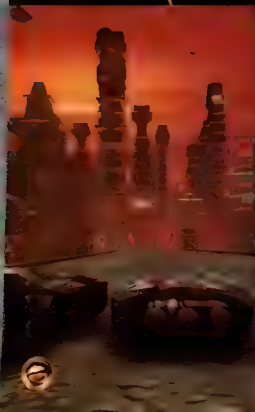
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

# Die Endzeit hat begonnen Der Virus packt jeden, nur der Schnellste überlebt...



- Bombastische 3D Echtzeit Grafiken
- Irre Dolby Surround Soundeffekte
- Ghost Modus: Gegen die besten Zeiten der Welt über Internet fahren
- Multiplayer Option: bis zu 8 Spieler gleichzeitig

Ubi Soft Entertainment • Odile Guilfray  
Zimmerstraße 19 • 40215 Düsseldorf • Tel.: 0211-3380950  
Fax: 0211-3380951 • [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
Vertrieb: Guilensoft • Tel.: 0211-338000



Pyst

# Komödiantenstadt

In der Filmindustrie gehören Persiflagen wie *Die nackte Kanone* oder *Spaceballs* bereits zum Schnee von gestern. In der Computerspiele-Industrie hat das aber bislang noch niemand gewagt. Parrotty Interactive nimmt sich jetzt dieses neuen Genres an und bringt mit *Pyst* eine Parodie auf *Myst* auf den Markt.

**D**arf man der PR-Abteilung von Broderbund Glauben schenken, so befinden sich vier Millionen User weltweit im Besitz des interaktiven Diavortrags *Myst*. Ergo - so denkt sich Parrotty Interactive - mußte dieser digitaltouristische Sauhaufen das einst so idyllische Inselparadies mittlerweile in eine Kloake verwandelt haben. Und so wandert der Spieler durch überbelegte Campingplätze,

entlang verdeckter Strände, verbrennt ein paar Bücher in der gefürchteten *Myst*-Bibliothek und besucht andere - vage an das Spiel erinnernde - Umgebungen. Hin und wieder trifft man auf King Matruss, den benevolenten Herrscher von *Myst Island*, und dessen Söhne Prinz Sirup und der Prinz, der früher unter dem Namen Prinz bekannt war. Haha!

## Wo ist das Spiel?

Es handelt sich weniger um ein Spiel, sondern vielmehr um eine (angeblich) parodistische Tour durch die Welt von *Myst*. Objekte können manipuliert, aber nicht benutzt werden, d. h. es handelt sich lediglich um Hot Spots, nach deren Anklicken eine Aktion folgt. Hierbei kann es sich um eine Animation oder einen Soundclip handeln. Es gibt kein Inventarsystem und keine direkte verbale Interaktion. Diesen offensichtlichen Mangel an echten Spielelementen versucht man durch reichlich Video



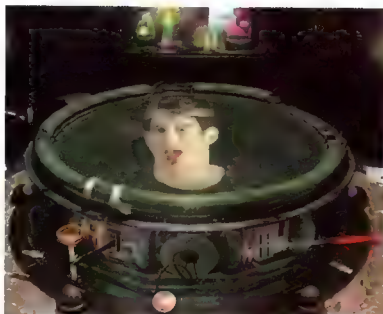
Wie in einem Bilderbuch bewegt man sich bei *Pyst* von Screen zu Screen.



Die *Myst*-Spieler haben die Landstriche über Jahre hinweg zerstört.

## Statement

Viel Lärm um nix. Parrotty Interactive verspricht eine Parodie auf ein Computerspiel und vergißt, das Spiel einzubauen. Man rennt ziellos durch die Gegend, da es keine echte Aufgabe zu erfüllen gilt, und fragt sich schon bald, was das Ganze eigentlich soll. Einziger Lichtblick ist John Goodman in der Rolle des King Matruss. Was sich auf den ersten Blick wie eine gute Idee ausnimmt, versagt am Ende kläglich.



Der Prinz, der früher unter dem Namen Prinz bekannt war. *Pyst* ist gespickt mit Kalauern dieser Art und sorgt eher für Tränensüße als für Lachfallen.

auszugleichen. Um die CD auch vollzubekommen, werden noch ein „The Making of *Myst*“-Video sowie das Musikvideo „I’m Pyst“ zugegeben. Beide sind ungefähr so unterhaltsam wie die lustigen Volksmusikanten.

## Wo ist der Witz?

Computerspiele zu parodieren hört sich eigentlich wie eine gute Idee an. Allerdings sollte ein solches Produkt, das laut Verpackungstext den PC Junkie ansprechen soll, auch für die-

sen ausgelegt sein. *Myst* mag sich vielleicht vier Millionen mal verkauft haben, ist aber kaum ein Spiel, das sich innerhalb der reinen Spielergemeinde großer Beliebtheit erfreut. So ziemlich jedes CD-Laufwerk, jede Soundkarte und jeder neue Computer wird mit einer kostenlosen Version von *Myst* ausgeliefert. Parrotty Interactive verspricht für die Zukunft weitere Parodien. Hoffen wir, daß man a) eine etwas glücklichere Wahl trifft und b) mehr Spielelemente einbaut.

Markus Krichel ■

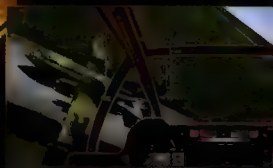
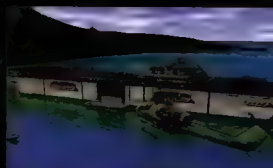
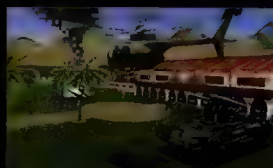
## SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOSEWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 6 MB / General Midi
CD 680 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>
keine Multiplayer-Option

## RANKING

<b>Adventure</b>	
Grafik	60%
	70%
Handling	62%
<b>Spielspaß</b>	20%
<b>Spiel</b>	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Parrotty
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

# DAS HEXACON-KARTELL



**2004. WELTWEIT KONTROLLIERT EIN KONKLOMERAT AUS SECHS KRIMINELLEN VERBÄNDEN DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN. ALS PILOT EINER INTERNATIONAL ZUSAMMENGESETZTEN HUBSCHRAUBER-ELITEEINHEIT HABEN SIE DEN AUFTRAG, DAS SOGENANNTHE HEXACON-KARTELL ZU ZERSCHLAGEN. EIN HIMMELFAHRTS-KOMMANDO, DAS ALLEN PILOTEN DER SCHNELLEN EINCREIFTRUPPE ENTSCHLUSSFREUDIGKEIT, FLEXIBILITÄT UND EXZELLENTHE FLÜCKENNTNISSE ABERVERLANGT.**

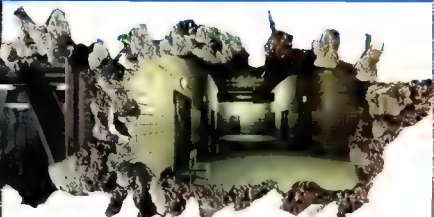
- TEXTUREMAPPING UND SCHATTENROUTINEN FÜR DETAILGETREUE DARSTELLUNG VON LANDSCHAFTEN, HELIKOPTERN, WAFFEN UND OBJEKTEN.
- INDIVIDUELLE, LERNFÄHIGE GECNER
- SIEBEN VERSCHIEDENE SZENARIEN MIT 70 MISSIONEN.
- UNTERSTÜTZUNG ALLER GÄNGIGEN JOYSTICKS UND VR-HELMES.
- VGA, SVGA UND CENERAL MIDI UNTERSTÜTZUNG



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prolisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELPASS, Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1996 Ascaron (UK) Ltd. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT





In der düsteren Metropole Twilight City regiert seit neuestem die Musik. Mit einem fast schon genialen Soundtrack hypnotisiert ein munteres Trio namens The Trinity die Massen und avanciert damit schlagartig zur maßgeblichen Institution.

Jetzt werden Sie sagen: Sowas gab's doch schon mal in den 60er Jahren, nur waren das halt damals vier Pilzköpfe. Stimmt. Nur ist das nicht die ganze Wahrheit über Twilight City: Da gibt es zum Beispiel die Music Corporation, die überall Video-Terminals installiert und dank der Trinity-Hymnen das Alltagsleben bestimmt. Und plötzlich verschwinden vermehrt Personen auf unerklärliche Wei-

cherche „zwischen Realität, Traum und Wahn“ werden Sie zwangsläufig auch auf einige makabre Geheimnisse von Twilight City stoßen.

### Wer bin ich?

Wer Shine gespielt hat, wird nicht unberechtigt die Frage stellen, wo denn da die großartigen Innovationen verborgen sein sollen, die dieses Programm so „unfaßbar“ machen. Antwort: Es gibt keine. Die Puzzles decken nur das übliche Spektrum ab - da werden Zahlencodes eingetippt, Melodien nachgespielt, geometrische Formen angeordnet, Schalter gedrückt, Hebel betätigt und

Shine

# Mehr Shine als Sein

„Dieses Spiel ist kein Spiel! Es ist unfaßbar“ - na, wer da nicht blindlings zugreift. Nicht nur die Tatsache, daß uns Gamedesigner Terry Rudat vom deutschen Programmier-Team Chilli Entertainment sein potentiell Kult-Adventure höchstpersönlich vorbeigebracht hat, macht Shine von BMG Interactive schon mal grundsätzlich interessant: Mit starker Musik, ästhetischen Videos, sauber gerenderten Grafiken und der beklemmenden Story bringt Shine elementare Voraussetzungen für das Setzen neuer Akzente in der Disziplin „Myst-Clone“ mit.

se; als jüngster Fall gibt der vermißte Jerrol E. Rätsel auf. Angeblich war der Journalist und Musiker mit einer Enthüllungs-Reportage über die Clone-Shops beschäftigt, in der endlich entlarvt werden sollte, woher das „Material“ für die voll funktionstüchtigen Clones x-beliebiger Lebewesen stammt. Sie übernehmen nun den Part des „Shine“ und sind primär unterwegs auf der Suche nach dem eigenen Ich. Während Ihrer Re-

komplizierte Mechanismen durchschaut. Auch der Spielverlauf hält sich mit Überraschungen zurück: Schritt für Schritt latscht man durch die Gassen von Twilight City, schaut sich launige Videos an, rüttelt an verschlossenen Türen und freut sich wie ein Schneekönig, wenn sich überhaupt irgendwas bewegt. Auf dem Bildschirm erscheint teils wunderschön gerenderte und mittels Raytracing veredelte SVGA-Grafik Marke

„3D Studio“, im Hintergrund erklingt dazu Musik der Kategorie „Schwermetall“ (u. a. von der Formation Schweisser), und wenn man sich anstrengt, macht sich sogar so etwas wie Gänsehaut-Feeling bemerkbar.

## Wo bin ich?

Steuerungstechnisch hat Shine noch einige deftige Macken. Das fängt bereits damit an, daß man sich beim Anklicken des Links-/Rechts-Cursors mal um 90, mal um 180 Grad dreht, was die Navigation und Orientierung natürlich ungemein erleichtert. Eine Übersichtskarte von Twilight City zum Hin- und Herspringen zwischen den 35 Locations wäre der Spielbarkeit ebenfalls zugute gekommen.

Sobald Sie sich in eine bestimmte Richtung bewegen oder etwas manipulieren können, ändert der Cursor seine Form. Der Haken an der Sache: Auf vielen Screens ist nicht ersichtlich, was auf einen Mausklick reagiert und was nicht. Konkretes Beispiel: Man hat ein mysteriöses Schalterpult vor sich, aber keinen Anhaltspunkt, a) wie es funktioniert, b) was es bewirkt und c) welche Knöpfe man überhaupt betätigen kann - der Cursor verrät es Ihnen jedenfalls nicht. Daß häufig Detail-Objekte (sprich: mehrere aufeinander gestapelte Pixel) in der Szenerie versteckt sind, macht die Angelegenheit nicht unbedingt einfacher. Schlicht und ergrei-



In Twilight City entdecken Sie überall Videobildschirme, denen Sie bei gegebenem Hinschauen/-hören etliche Hinweise entnehmen können.

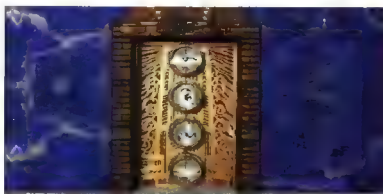
fend gelöst: das Inventory-Handling. Auf den Tasten „1“ bis „5“ können Sie gefundene Gegenstände (im ganzen Spiel gibt es nur deren fünf) ablegen und jederzeit wieder hervorzaubern.

## Wo geh' ich hin?

„Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein, wie es scheint...“, prognostiziert die Shine-Werbung. Das stimmt zumindest für diejenigen, die sich über die fehlenden 100 Mark in ihrem Geldbeutel ärgern, weil ihnen nach dem ersten Umhertappen die Problemen von Geena, Natasha, Cozmilla und all den anderen Gestalten

herzlich egal sind. Einsteiger sollten sich Shine auf gar keinen Fall ohne weiteres zumuten, denn das Frustrationpotential ist wegen der anspruchsvollen Puzzles immens. Das liegt vor allem daran, daß der Zusammenhang zwischen einem Rätsel und dessen Lösung oft etwas an den Haaren herbeigezogen wirkt. Wird eine allenfalls angegedeutete Information in einer Videosequenz verpaßt, irrt man hilflos umher. Und daß Sie in diesem Adventure auch „sterben“ können (wenngleich nur nach eindringlicher Vorwarnung), versteht sich von selbst.

Petra Maueröder



In den zum Teil prächtig gerenderten Grafiken sind Puzzles (hier: ein durch Symbole codierter Zugang) von gehobenem Schwierigkeitsgrad verborgen.

## Statement

Unser aktueller Bastel-Tip: Shine wird in einer aufwendig gestalteten Blechdose ausgeliefert, die Sie gerade jetzt zur Weihnachtszeit prima zur Keksdose umfunktionieren können. Vielleicht hätte BMG Interactive gleich von vornherein Kekse hineinpacken und das Spiel ganz einfach weglassen sollen? Neeeeeine, so schlecht ist Shine wirklich nicht. Für das Programm spricht z. B. die coole Atmosphäre, die sich durch den Hauch Esoterik, das steril-gespensische Ambiente und ein kleines bißchen Horrorshow (wem gehört bitteschön dieser abgetrennte Finger?) unverkennbar an Shivers, 7th Guest und 11th Hour orientiert. Technisch ist Shine aber längst nicht mehr up to date; gerenderte Standbilder, Schmalspur-Animationen und Video-Schnipsel sind schließlich seit mehreren Jahren Standard. Vermeidbare Schwächen bei der Steuerung, mangelhafte Orientierbarkeit und Puzzles, die irgendwo zwischen „schwer“ und „unfair“ angesiedelt sind - das shine-t mir ein Spiel zu sein, das sich im Regal recht gut neben Light House, Myst oder Rima macht. Ein typisches Multimedia-Gebräu aus bewährten Zutaten wie Macromedia und QuickTime, das aber meilenweit von der Originalität eines Bad Mojo oder dem Flair von Zork: Nemesis entfernt ist.



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	8 MB General Mkl
CD	1117 MB Audio

REQUIRED	
486 DX2/66	8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED	
Pentium 90	16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

Adventure	
Grafik	75%
Handling	60%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	bereits erschienen

# VERBRENNEN SIE SICH NICHT DIE FINGER



  
ELECTRONIC ARTS®

***We build sims by the book™***

<http://www.janes.com/janes.html> oder <http://www.ea.com/janes.html>



RTI USMF 92 und We Build Sims by the book sind Warenzeichen von Electronic Arts. Push Pin: Korea ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. Jan's ist ein eingetragenes Warenzeichen der Jan's Information Group. Electronic Arts ist ein eingetragtes Warenzeichen von Electronic Arts.

# Jane's®

## COMBAT SIMULATIONS

### AH-64D **LONGBOW**

"Ganz klar die derzeit beste  
Heli-Simulation!"

PC Joker 7/96: 87%

### **ATF**

"[...] so präsentiert sich ATF als  
ungeheuer abwechslungsreiche  
Simulation mit einer nie  
dagewesenen Informationsfülle."

PC Games 6/96: 84%

### **USNF'97**

"US Navy Fighters ist eine  
erstklassige Flugsimulation."

PC Player 1/95: 86%



#### **ATF: NATO FIGHTERS**

Neue Missionen und Flugzeuge  
sowie eine neue Balkan-  
Kampagne für ATF-Spieler



#### **ADVANCED TACTICAL FIGHTERS**

Die nächste Generation  
des Luftkampfes



#### **U.S. NAVY FIGHTERS '97**

Der Nachfolger des  
preisgekrönten USNF



#### **AH-64D LONGBOW**

Die Hubschrauber-  
Simulation



#### **AH-64D LONGBOW: FLASH POINT KOREA**

Neue Missionen und eine neue Korea  
Kampagne für Longbow-Spieler

### STÜRMEN SIE JETZT DIE LÄDEN!

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.  
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

Cluedo

# Mord ist Ihr Hobby

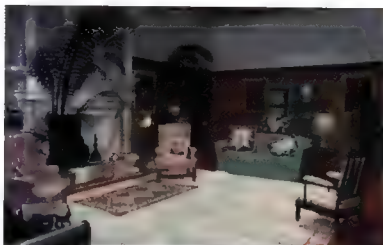
Graf Eutin wurde umgebracht. Ist der Täter in den Kreisen erzürnter Bundesliga Manager 97-Käufer zu suchen? Oder war's doch eher Oberst von Gatow? Cluedo, die PC-Umsetzung des gleichnamigen Parker-Brettspiels, glänzt mit edlen Videos und Multiplayer-Qualitäten.

Die auf der Packungrückseite angekündigten „zwölf Mordfälle auf drei CD-ROMs“ sind genaue genommen drei Fälle in vier Schwierigkeitsstufen. Der Spielablauf dürfte Cluedo-Spielern bekannt vorkommen: Eine Leiche, sechs Verdächtige, sechs mögliche Tatwaffen und eine noble Villa mit etlichen

Zimmern (Saloon, Arbeitszimmer usw.) wollen in einen logischen Zusammenhang gebracht werden, um letzten Endes den Täter überführen zu können. Dazu wandert man schrittweise durch die Flure und rotiert in 90°-Schritten; innerhalb der Räume zeigen Ihnen Rundum-Kamerascenarien à la Zork: Nemesis die gerenderte Umgebung. Entsprechende Cursor-Symbole melden zu öffnende Türen, analysierbare Tische, Schränke und Schubladen.

## Die üblichen Verdächtigen

In Rückblenden verfolgen Sie Dialoge, die sich an diesem Ort zugetragen haben; diese AVI-Videosequenzen inklusive sprödem Telekolleg-Charme hat Hasbro im englischen Original belassen und mit deutschen Untertiteln versehen. Sämtliche Erkenntnisse (Lageplan, Fotos, Gegenstände,



Fast stufenlos können Sie sich in den Räumlichkeiten der Villa um die eigene Achse drehen und das gesamte Mobiliar in Augenschein nehmen.

Aussagen etc.) werden automatisch in einem Notizbuch vermerkt, auf das Sie jederzeit zugreifen können. Wenn Sie glauben, den Mörder, den Tatort sowie die Waffe zu kennen, klingeln Sie nach dem Butler und präsentieren ihm Ihre Theorie. Je nach Schwierigkeitsgrad bekommen Sie maximal drei Versuche zugestanden, um den Schuldigen zu überführen. Abgesehen von seltsam „grieseligen“, verwachsenen Standbildern bewegt sich Cluedo auf gediegenem technischen Niveau und ist sogar multiplayerfähig, wobei bis zu sechs Detektive abwechselnd agieren.

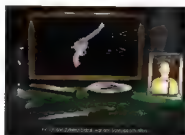
Petra Maueröder ■

## Statement

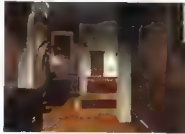
Zu Ihren erklärten Lieblingsprogrammen gehören Detektiv-Spielchen à la Der Golden Gate Killer?



Wer selbst vor komplizierten Konstellationen und einer verwirrenden Fülle an Indizien nicht zurückschreckt, kauft sich mit der CD-ROM-Fassung von Cluedo eine ungemein unterhaltsame Variante des Parker-Originals, die allerdings nicht den Mehrmals-Spielspaß des Brettspiels bietet.



Was zu beweisen war: Sämtliche Bewohner der Villa des Grafen Eutin werden mit den in Frage kommenden Tatwaffen konfrontiert.



I'm walking: Die Fußmärsche durch die Flure können mittels Lageplan umgangen werden.



Was bisher geschah: In kurzen Video-Rückblenden erfahren Sie, was sich vor und nach dem Mord in den einzelnen Zimmern zugetragen hat.

## SPECS & TECS

VGA/ Tastatur  
SVGA/ Maus  
DOS-WIN 3.1/ Joystick  
WIN 95/ SoundBlaster  
HD 2 MB/ General MIDI  
CD 1688 MB/ Audio

**REQUIRED**  
486DX266, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 75, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
max. 6 Spieler an einem PC

## RANKING

Denkspiel/Adventure

Grafik 65%

Handling 70%

Handling 80%

**Spielspaß 72%**

Spiel deutsch

Handbuch deutsch

Hersteller Interactive

Preis ca. DM 100,-

Release bereits erschienen

**BORIS SAGT  
DANKE.**

**IN NUR  
3 MONATEN  
VON NULL ZUR  
NUMMER 1.**



**IN 3 MONATEN**

Wizardry: Nemesis

# Abenteuerurlaub

Wenn Sie zu der Sorte Spieler gehören, die bei der Ankündigung des Titels Wizardry: Nemesis bereits in freudiger Erwartung eines ausgedehnten Rollenspiel-Erlebnisses mit anhängiger Dungeonzucht die Bleistifte spitzt und das Rasterpapier aus der Schublade holt, können Sie sich diese Mühe sparen.

Nemesis, so verkündet nämlich der Verpackungstext, ist ein Abenteuerispiel. Oder zumindest fast. Denn so ganz konnten sich die Rollenspiel-Experten von Sir-Tech doch nicht von ihrem Lieblingsgenre losreißen, und im Grunde folgt der Held des Spieles den typischen Gegebenheiten des Rollspiels. Sie übernehmen die Rolle eines namenlosen Abenteurers, der just, als er durch seine neue

Heimat Galicia wandert, von einem rüpelhaften Drachen zur Schnecke gemacht wird. Rian, der ortsansässige Magier, kommt gerade noch rechtzeitig, um Ihnen das Leben zu retten. Von ihm erfahren Sie auch, daß Sie von einem dunklen Schatten behaftet sind, ein Umstand, der sich nur durch Inbesitznahme der fünf sagenumwobenen Talismans von Nitheia revidieren läßt. Auf Ihren Reisen durch die Welt von Nemesis erlernen Sie die zum Überleben notwendigen Kampftechniken, finden Waffen und Rüstungen aller Art und sammeln Erfahrungen im Bereich der Magie.

Die Bewaffnung und Ausstattung des Spielcharakters erfolgt über eine Inventarseite, auf der Sie die entsprechenden Objekte an die äquivalenten Körperteile klicken. Die Anzahl der Zaubersprüche ist auf acht begrenzt. Da jeder Spruch sowohl für Angriffs- als auch für Verteidigungszwecke eingesetzt werden kann, verfügt man de facto über sechzehn Spells. Zum Aktivieren dieser Elemente ist es



Wizardry: Nemesis verfügt über ein kinderleichtes Interface. In der oberen Bildschirmleiste liegen die Zaubersprüche und befindet sich das Inventory.

notwendig, ein magisches Element in der linken Hand zu halten, während die andere den Spruch leitet. Die Kontrolle des Kampfsystems erfolgt über die Maus, wobei die Maustasten die Hände repräsentieren. Zum Anvisieren empfindlicher Körperteile platzieren Sie ein Fadenkreuz über die gewünschte Stelle. Durch Mausklick erfolgt ein direkter Frontalangriff, während durch rapides seitliches Bewegen die entsprechenden Stichwaffe quer über den Körper des Gegners gezogen wird. In der Praxis erweist sich der Frontalangriff als effektivste

Technik. Obwohl Wizardry: Nemesis aus der Ich-Perspektive gespielt wird, sind „freie Bewegungen“ nicht möglich. Wie bei einem traditionellen Rollenspiel bewegt man die Spielfigur „Schritt für Schritt“, seitlich kann aber auch ausgewichen werden. Die vorhandenen Puzzles sind von mittlerer Schwierigkeit und für erfahrene Spieler kein Problem. Das Hauptaugenmerk liegt also wieder einmal auf den Kämpfen, um Erfahrungspunkte zu sammeln und seinen Helden auf diese Weise voranzutreiben.

Markus Krichel ■



Zaubersprüche werden durch Animationen sehr schön visualisiert.



Die grafische Gestaltung von Nemesis kann durchweg begeistern.

## Statement

Wer ein riesiges Rollenspiel im Stil von Wizardry erwartet, wird von Nemesis enttäuscht sein. Sir-Tech versucht mit diesem Spiel, den Markt für jene Spieler zu öffnen, die gerne mal ein Rollenspiel ausprobieren würden, aber vor der Komplexität solcher Spiele wie DSA oder eben Wizardry zurückschrecken. Und dieses Ziel wurde erreicht. Als Rollenspiel Light mit Abenteuercharakter kann Nemesis durchaus überzeugen.



## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2 WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 3500 MB	Audio

REQUIRED	
486DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 90	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

Adventure	
Grafik	83%
Sound	79%
Handling	65%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sir-Tech
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

(dt.: Schwere Weihnacht)



# BRAINBUM

**Command & Conquer II\***<sub>DV</sub>

**Workhammer:**  
**Strategipaket för små 149.-**

# TRIMM DICH

**Bundesliga Manager 97** DV

**NHL Hockey 97** DV

**129,-**

## WISCONSIN

**Schleichfahrt** OV  
**Silent Hunter** OV

Das Tauchpaket  
für nur **109,-**

## BOXFINISTOCT

**The Need For Speed SE** by

**Rennpaket für nur 129,-**

1	100	74
2	100	75
3	100	75
4	100	68
5	100	69
6	100	59
7	100	69
8	100	55
9	100	69
10	100	75
11	100	89
12	100	69
13	100	65
14	100	69
15	100	79
16	100	79
17	100	69
18	100	75
19	100	79
20	100	75
21	100	65
22	100	69
23	100	79
24	100	65
25	100	79
26	100	75
27	100	59
28	100	69
29	100	79
30	100	75

ADOL	58
HIND	65
HUBB 4	55
JAGGED ALLIANCE	79
KIDS OF LOVE 2	85
MYTHOQUE	79
NEW	75
NEW	85
NEW 2	59
NEW 10	75
NEW 2	79
NEW	69
NEW	69
NEW 10	69
NEW 10	69
NEW	69
NEW	59

WINTERBURN	64
WINTERBURN	69
WINTERBURN	49
WINTERBURN	65
WINTERBURN	59
WINTERBURN	75
WINTERBURN	69
WINTERBURN	79
WINTERBURN	69
WINTERBURN	79
WINTERBURN	69
WINTERBURN	69
WINTERBURN	69
WINTERBURN	69
WINTERBURN	75
WINTERBURN	29
WINTERBURN	69
WINTERBURN	79

DV: Deutsche Version  
EV: Englische Version  
DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit gekennzeichnete Spiele  
erscheinen in den nächsten  
Wochen. Vorbestellung möglich!

**0180 5 130 530**

**BORIS GAMES**  
is a Trademark of  
**MEAD PUBLISHING**

Spezialpreisliste gegen  
Altersnachweis anfordern!

Irrtum  
vorbehalten.



Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog  
mit weiteren 700  
Titeln anfordern!



# BORIS

## Destruction Derby 2

# Zerstörungswut

Mit der ersten Ausgabe von Destruction Derby konnte Psygnosis einen echten Hit auf dem PC landen. Mit neuen Strecken, realistischerem Fahrverhalten und Windows 95-Unterstützung soll der Nachfolger die Spielergemeinschaft ein weiteres Mal für die martialische Fahrsimulation begeistern.



In insgesamt vier Bowls kann man sich Gefechte ums blanke Überleben liefern. Die runden Plätze eignen sich nur zum gegenseitigen Zerstören.

Wie bisher auch, geht es bei Destruction Derby 2 weniger darum, möglichst als erster über die Ziellinie mehr oder weniger anspruchsvoller Rennstrecken zu fahren, als vielmehr den virtuellen Zuschauern spektakuläre Crashes zu bieten. Für jeden 360-Grad-Dreher, den man bei einem der 19 Konkurrenzfahr-

zeuge verursacht, erhält man 50 Punkte, für 180-Grad- oder 90-Grad-Dreher entsprechend weniger. Daß Destruction Derby durchaus auch den Taktiker anspricht, verdeutlicht auch die Punkverdopplung, die es für einen Crash mit dem führenden Fahrzeug gibt. Es ist also durchaus möglich und sinnvoll, sich in einer ruhigen Ecke auf die Lauer zu



Nicht nur Fahrzeugteile fliegen durch die Lüfte: so manches Mal wird man von einem gegnerischen Fahrzeug im Landeanflug erschlagen.



legen, um vorbeifahrende Autos „abzuschießen“. Knapp 300 Punkte benötigt man für einen Sieg, was nur auf den ersten Blick eine leicht erreichbare Summe zu sein scheint. Im Gegensatz zum ersten Teil von Destruction Derby wurde den Fahrzeugen ein echtes amerikanisches Fahrmodell verpaßt, was nichts anderes heißt, als daß auf Spurtreue und Bodenhaftung völlig verzichtet wurde. Die drei Fahrzeugtypen schaukeln sich sogar bei Lastwechseln auf, es ist also problemlos möglich, daß ein einziger Lenkfehler zu einem selbstverschuldeten Crash führt. Die neu eingeführte Physik erlaubt nun auch



Las Vegas bei Nacht: Vor den Spielkasinos ist die Hölle los (oben). Neue Feuer- und Raucheffekte sorgen bei langsamer Fahrt für wenig Durchblick (Mitte). Selbst mit fehlenden Reifen kann man sich noch bis ins Ziel retten (unten).

### Statement



Ein realistisches Fahrmodell in einem Action-Rennspiel wie Destruction Derby? Sorry, Pygmalion, aber das gehört hier einfach nicht hin. Trotz der wunderschönen Grafiken und der gut designten Strecken kann das Spiel seinem Vorgänger längst nicht das Wasser reichen, leider wurde nicht einmal ein echter Mehrspieler-Modus integriert. Als Stock-Car-Simulation mag Destruction Derby 2 noch durchgehen, als Actionspiel ist es einfach zu schwierig.

Sprünge und hochschleudern-  
de Fahrzeuge. Auf den insge-  
samt sieben Strecken finden  
sich einige Schanzen, die nur  
bei perfekter Anfahrt eine ge-  
lungene Landung garantieren  
- anderenfalls begeistert man  
die Zuschauer mit Schrauben  
und Drehflügen, die nicht sel-  
ten mit einer Dachlandung en-  
den. Könnte man bei Destruction  
Derby auch als ungeübter  
Fahrer Punkte sammeln, so  
sollte man sich nun erst ein-  
mal einige Tage Zeit nehmen,  
um sein Fahrzeug beherr-  
schen zu lernen. Auch ertrag-  
reiche Karambolagen sind  
nun weitaus schwieriger, da  
die unfallträchtigen Kreuzun-  
gen von den Rennstrecken  
entfernt wurden.

## Schadensbegrenzung

Selbstverständlich lassen sich nicht beliebig viele Karambolagen durchführen, schließlich ist das eigene Fahrzeug nicht gepanzert. Die Anzeige am

unteren rechten Bildrand informiert über den Status des Fahrzeugs: je stärker die sechs Anzeigen leuchten, desto mehr sollte man sich vor weiteren Beulen in acht nehmen. Einmal pro Rennen kann man an die Box fahren und innerhalb von nur fünf Sekunden seine Schäden beheben. Völlig intakt aus der Box zu kommen, ist selbst bei leichteren Schäden völlig unmöglich. Grafisch orientiert sich Destruction Derby 2 am Mittelfeld des Rennspielgenres: auf einem Pentium 100, die offizielle Mindestanforderung, ist der VGA-Modus in allen Details zu fahren. Um auch SVGA mit einem nicht zu nahen Horizont genießen zu können, sollte der Prozessor jedoch eine Klasse darüber liegen. Für eine ausreichend aggressive Stimmung sorgt der Metal-Soundtrack, der auch Heavy-Abgeigten ins Blut gehen dürfte.

Harald Wagner ■

**SPECS &**

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOE/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 56 MB	General Midi
CD 596 MB	Audio

**REQUIRED**

**Pentium 100, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM**

**RECOMMEND**

**Pentium 133, 32 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM**

**MULTIPLAYER**

### keine Multiplayer-Option

## RANKING

## Rennspiel

<b>Grafik</b>	<b>65%</b>
<b>Handlung</b>	<b>73%</b>
<b>Handlung</b>	<b>70%</b>
<b>Spielspaß</b>	<b>72%</b>

<b>Spiel</b>	deutsch
<b>Handbuch</b>	deutsch
<b>Hersteller</b>	Psygnosis
<b>Preis</b>	ca. DM 100,-
<b>Release</b>	Dezember 1996

[illegible]

# DAS \*\*\* RUBEN MONTEYEST \*\*\*



# BORIS

Lyttus variegatus, Fab.

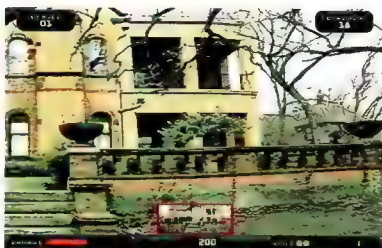
**0180 5130 530**

Imagination Pilots, für ihre interaktiven Spielfilme der ersten Stunde berüchtigt, lassen wieder etwas von sich hören: Eraser Turnabout, das Spiel, das nach eigener Aussage dort beginnt, wo der Film mit Arnold Schwarzenegger aufhört, macht auch da weiter, wo Imagination Pilots aufhörte.

Imagination Pilots hörte nämlich auf beim Programmieren von wenig kurzweiligen interaktiven Spielfilmen wie beispielsweise Panic in the Park. Zwar kann Eraser mit einem bestimmt nicht billigen Filmmittel aufwarten, damit haben sich die Ähnlichkeiten mit Arnold Schwarzeneggers Actionfilm aber auch schon erledigt. Wer findet sich in dem Spiel richtige Action noch ist es ein Film im herkömmlichen Sinn. Drei unterschiedliche Spielformen werden, mit teils aus völlig an den Haaren herbeigezogenen Begründungen, aneinandergereiht: die Shooting-Gallery, die Logikrätsel und die interaktiven Spielfilmsequenzen. Die Shooting-Gallery hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Virtua Cop, anders als bei dem Spielhallenklassiker sind bei Eraser aber keine schnellen

Eraser Turnabout

# Bitte löschen



Da man nur einen Ausschnitt der Szenerie sieht, können Terroristen unbemerkt Handgranaten in den Rücken werfen. Schnelles Umsehen ist nicht möglich.

Bewegungen möglich, man hat die relevante Spielfläche nicht im Blick und der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch. Hat man einen Einsatzort von Terroristen befreit, muß man sich dort in einem 3D-Modus umsehen. Man bewegt sich stets schrittweise und unter Zeitdruck, dabei muß man weitere Terroristen erledigen, Geiseln befreien oder Rätsel suchen.

## Ein Schritt vor dem Abgrund

Bei diesen Rätseln handelt es sich um neun Logikrätsel übelster Sorte, die den Spieler unter Zeitdruck zu nur selten nachvollziehbaren Lösungen

nötigen. Das ganze Spiel präsentiert sich dank ungeheurer Ladezeiten und langsamer Grafiken äußerst zäh und motiviert nur wenig dazu, sich durch die ganze Story zu quälen. Die meisten Teile des Spiels lassen sich nämlich auch direkt anwählen, lediglich die drei Spielfilmsequenzen bleiben außen vor. Um ein großes Manko handelt es sich dabei nicht, da es wenig Spaß macht, bei einem einzigen falschen Schritt gleich zu sterben. Die Rolle, die im Spielfilm von Arnold Schwarzenegger übernommen wurde, hätte man sich doch etwas aufregender vorgestellt.

Harald Wagner ■



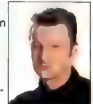
Schießt man auf herumliegende Magazine, stolzt der eigene Munitionsvorrat logischerweise an.



Das persönliche Profil hat lediglich laut Handbuch Einfluß auf das Spiel.

## Statement

Bei Panic in the Park konnte man sich wenigstens an dem Baywatch-Girl Erika Eleniak erfreuen, an Eraser gibt es außer dem Titel nichts Erbauliches mehr. Unfair, unlogisch, unzusammenhängend und sehr langsam - selbst in ihren interaktiven Spielfilmen konnten Imagination Pilots zeigen, daß man es besser kann. Schön, daß die USK die Abgabe an Minderjährige nicht empfiehlt.



Eines der wenigen nachvollziehbaren Spielchen: man muß der roten Partei die Verbindung zwischen den gegenüberliegenden Seiten verbauen.

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS	win 3.1 Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	20 MB General Midl
CD	100 MB Audio

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuickSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 64 MB RAM, QuickSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Action	
Grafik	64%
Handling	50%
Spielspaß	45%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

# Die Fugger

## II

**Neu!**  
Verlängerte Spieldauer  
Verbessertes Kampfsystem  
Bisher unveröffentlichter  
CD-Audiotrack  
Fugger II (time  
travel-rave)

Der Hit der  
Media Control Charts  
jetzt zum absoluten  
**SUPER-  
PREIS!**

Im  
1600  
steht das  
einat mäch-  
tigste Han-  
delshaus des  
Mittelalters vor  
dem Nichts. Durch  
politische Wirren  
sind alle Reichtümer  
verloren. Begeben Sie  
sich in die Zeit des  
dreißigjährigen Krieges, in  
der Mord, Armut und die  
Pest Europa beherrschen.  
Lassen Sie in einer Welt des  
Handels, der Intrigen und der  
Politik das Imperium der Fugger  
wieder auferstehen.

**Jedwede Macht  
sei dem, der prall-  
gefüllte Thalersäckel  
sein eigen nennen  
kann!**

für PC CD-ROM!

So bekommen Sie ganz schnell die  
**neuen Fugger II-Features:**

**Per Internet:**

Ziehen Sie sich einfach die neuen Features von unserer  
Webpage herunter. Adresse: <http://www.bomico.com>

**Per Post:**

Sie schicken diesen Coupon zusammen mit einem an  
Sie adressierten und mit DM 2,- frankierten Rückumschlag an  
Bomico Unterhaltungssoft- und -hardware Vertriebs GmbH  
ServiceLine · Am Südpark 12 · 65451 Kelsterbach  
Dann erhalten Sie von uns schnelligst  
die Diskette.

\* Ohne Fugger II CD-Audiotrack

**Sunflowers**  
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO  
<http://www.bomico.com>

## Blood and Magic

# Blutige Finger

Ein Strategiespiel, das Interplay in Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Magnaten TSR produziert hat, läßt eigentlich auf viel hoffen. Doch leider kann Blood & Magic nicht in der höchsten Liga mitspielen, einige Ungereimtheiten verhindern den Erfolg.

Im finsternen Mittelalter, als noch Gargoyles durch die Lüfte fliegen, überfiel ein König das Nachbarreich. Dessen mutiger König ließ das natürlich nicht auf sich sitzen und sprach, bevor er sein Leben aushauchte, noch einen Fluch auf den Aggressor aus. Diesen zu erfüllen ist die Aufgabe des Spielers, der sich dazu mit der ganzen Wunderwelt dieses

Fantasyreiches auseinanderzusetzen muß. Zu Beginn hat man nur wenige Basic Golems, die in erster Linie dazu dienen, das herumfliegende Mana einzufangen. Mit diesem Mana kann man wiederum Basic Golems erschaffen, die unter Einsatz von weiterem Mana in speziellen Gebäuden in andere Wesen verwandelt werden können, z.B. in Heiler, Bogenschützen, Gargoyles etc. Diese Gebäude werden ebenfalls aus Basic Golems erschaffen, so daß man hauptsächlich damit beschäftigt ist, diese putzigen Kerle zu erschaffen.

## Mana melken

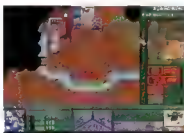
Das Mana wird in der Blutschmiede gesammelt, allerdings übertragen die Golems das Mana nicht selbst, sondern müssen vom Spieler einzeln dazu animiert werden. Da für ein stabiles Gleichgewicht mindestens 15 Golems



Eine Armee von nur acht einfachen Kämpfern ist in den ersten Levels fast unbesiegt. Selbst ein Schwarm Gargoyles hat kaum eine Chance.

nötig sind, ist das ständige Melken dem Mausfinger äußerst lästig. Immerhin fällt der Kampf gegen den sehr fair spielenden Computergegner sehr leicht: Die Einheiten verteidigen sich selbstständig, und auch die Karten sind mit Landschaften, Städten und zufällig verteilten Goodies sehr abwechslungsreich gestaltet. Die hohe Anzahl unterschiedlicher Einheiten und Gebäude lassen den Spieler lange Zeit immer neue Strategien erstellen, um das Spiel wirklich zu beherrschen, darf man viele Wochen Übungszeit einrechnen.

Harald Wagner ■



Idyllische Dörfer, Büche und Vegetation sorgen auf den Karten für die nötige Abwechslung.



Bei einem Plausch macht man den Feinden schnell klar, daß sie unerwünscht sind.

## Statement

Fast wäre ein echter Hit im Genre der Echtzeit-Strategiespiele geboren worden. Phantastische Einheiten mit unterschiedlichsten Eigenschaften, ein ausgeklügeltes Magiesystem und wirklich gute Missionen können leider nicht verhindern, daß sich Blood & Magic durch das unsinnige Mana-holen nur sehr zäh spielt. Ein beachtenswerter Einstieg in den Strategiespielbereich, aber leider nicht mehr.



Im Stehen sehen Golems aus wie Türme. Diese Gruppe Golems ist zum Manasammeln eingeteilt, jeder Golem muß einzeln gemolken werden.

SPECS & TECHS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 215 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 M3 RAM, DoubleSpeed-D1-ROM	
RECOMMENDED	
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-D1-ROM	
MULTIPLAYER	
2 Spieler via Netz/Modem	

RANKING	
Strategie	
Grafik	73%
Handlung	61%
Handling	40%
Spielspaß	
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. 80 100,-
Release	Januar 97

ES wirft so viele Fragen auf,  
daß selbst Allwissende  
anfangen zu zweifeln.

VOM  
AUTOR DES  
BESTSELLERS „2001 -  
ODYSSEE IM  
WELTRAUM“

## Rendezvous im WELTRAUM

**ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL?  
WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!**

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.



**DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN**  
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

**KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM**

SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

Name: ..... Vorname: .....  
Straße: .....  
PLZ/Ort: .....

SIERRA LOGO



SIERRA®

Ganze vier Jahre mußten Science Fiction-Fans auf ein offizielles Spiel zur erfolgreichen Kinoserie warten. Powerfrau Lieutenant Ripley hat es schließlich aber doch noch geschafft: die Alien-Jagd zum Mitspielen ist seit November für PC, Saturn und PlayStation erhältlich.

Sie wollen Ihren Kindern etwas mitbringen? Dann nehmen Sie doch Alien Trilogy - denn da haben Sie gleich drei Filme in einem! Tatsächlich orientiert sich der Action-Shooter am Stoff aller drei Alien-Filme. In über 30 düsteren Levels gehen Sie - wie einst Ripley - auf die Jagd nach außerirdischen Kreaturen. Die grafische Aufmachung und die Ausstattung erinnern an 3D-Action-Kost von durchschnittlicher Qualität: Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, insgesamt stehen fünf unterschiedlich starke Waffen zur Verfügung und die Steuerung weicht ebenfalls nicht weit von der Norm ab. Da Acclaim sich die Original-Lizenz der Kinoreihe sichern konnte, sehen sowohl die Aliens als auch das Inventar der „besuchten“ Raumstationen so aus, wie man sie aus dem mittler-

## Alien Trilogy Nachzügler



Die Feuerwand wird den Aliens sicher nicht gut bekommen. Am „Motion Tracker“ rechts unten erkennt man, ob Biester in der Nähe sind.

weile vier Jahre alten Film in Erinnerung hat. Interessant ist der vielfältige Missionsaufbau, der aus allen drei Streifen willkürlich zusammengesetzt wurde. Beispielsweise geht es nicht nur darum, alle im Gebädetrakt befindlichen Aliens aufzuspüren und abzumurken, sondern bestimmte Wege für nachrückende Truppen freizuschlagen.

### Tolle Atmosphäre - technisch eher Mittelmäß

Genau wie im Kino gehört ein Bewegungsmelder zu Ihrer Grundausrüstung. Auf den ist der Spieler auch oft genug angewiesen, denn an Gegnern herrscht kein Mangel. Die eklig

aussehenden Aliens kommen - je nach Alter - in verschiedenen Formen vor: Relativ harmlos sind da noch die spinnenähnlichen Facehuggers, denen mit einem Schuß aus der 9-Millimeter-Beizukommen ist. Etwas härter wird es dann, wenn man auf Bestien der ausgewachsenen Sorte trifft - da sollte vorsichtshalber gleich zum Flammenwerfer gegriffen werden. Generetypisch sind die einzelnen Szenarien mit Bonusgegenständen gespickt, etwa Medi-Packs oder bessere Ausrüstungsteile. Eine recht seltsame Dreingabe für Multiplayer-Freaks sind zehn Levels, in denen Ripley gar nicht vorkommt.

Thomas Borovskis ■



Die Pistole ist die einzige Waffe, die man zu Spielbeginn besitzt. Weitere müssen gefunden werden.



Hier nicht zu sehen: die Kugeln fliegen nur im Schnecken tempo.

### Statement

Selbst ein Alien-Fan bekommt hier gemischte Gefühle. Auf der einen Seite stehen Features wie die gute Gegner-KI, die erstklassige Spielmusik und die spannende Atmosphäre. Auf der anderen Seite nerven das seltsame Gehülfe der Spielfigur, die unrealistischen Schüsse sowie die fürchterlich pixeligen Alien-Sprites. Wer kein Sammler von Aliens-Artikeln ist, sollte zu Konkurrenzprodukten greifen.



Die charakteristische Hinterhältigkeit der Aliens wurde sehr gut aus dem Film übernommen. Sie springen den Spieler an, umschleichen ihn usw.

SPECS & TECS	
VEA	Testatur
9/VEA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	2 MB General Midi
CD	10 MB Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 16 MB RAM, Dux Speed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
10 Netzwerk-Levels	

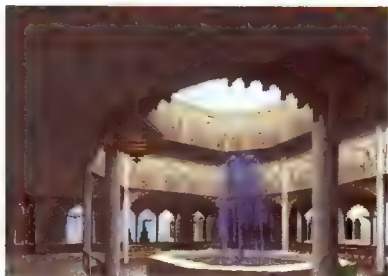
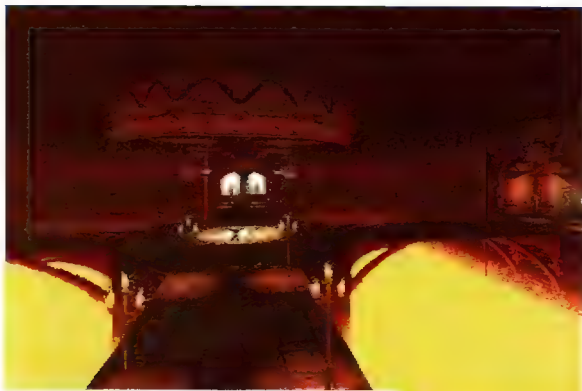
RANKING	
Action	
Grafik	65%
Handling	82%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	November



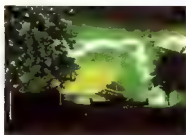
Realms of the Haunting

# Gothic

Wer in Cornwall mit dem Auto Lizard Point, den südlichsten Punkt der Küste, ansteuert, wird fast zwangsläufig die Stadt Helston durchfahren müssen – eigentlich kein gewöhnlicher Ort, ein renommiertes Internat und historische Ferien-Unterkünfte prägen das Bild. Die britische Softwarefirma Gremlin jedoch macht aus dem verschlafenen Helston kurzerhand Hellston, und damit bricht in dieser Kleinstadt buchstäblich die Hölle los...



**Realms of the Haunting orientiert sich bei der grafischen Gestaltung der Levels zwar an den 3D-Klassikern von id-Software, übertrifft diese jedoch in Sachen Abwechslungsreichtum bei weitem.**



**D**er junge Adam Randall hat sich lange nicht zuhause blicken lassen. Immer wieder verschob er den längst fälligen, aber unangenehmen Besuch bei seinem Vater, dem Pfarrer der Gemeinde St. Michaels. Doch nun ist es zu spät: der Geistliche verstarb plötzlich, und ein zwielichtiger Unbekannter überbringt Adam persönlich ein seltsames Paket, in dem sich einige Bruchstücke von rätselhaften Artefakten befinden. Um zu ergründen, was es mit den mysteriösen Gegenständen auf sich hat, begibt sich Adam schließlich doch in seine Vaterstadt Hellston und sieht sich unvermittelt in die alpträumerhaftesten Ereignisse seines Lebens verstrickt.

Schon beim ersten Durchstreifen des düsteren alten Landhauses, das ihn bereits seit einiger Zeit immer wieder im Schlaf verfolgte, fallen ihm eigenartige Dinge auf: sehr lebendig wirkende Augen an der Wand scheinen ihn auf Schritt und Tritt zu verfolgen, Türen wurden mit Symbolen beschmiert, die einem Satanskult entstammen könnten, und ein widerlicher Gestank erfüllt die Luft. Tatsächlich: Adam ist nicht allein. In der Bibliothek erscheint ihm sein Vater und fleht ihn um Rettung an. Er schildert dem heimgekehrten Sohn die Leiden, die „sie“ ihm antun, und verweist auf einen grün leuchtenden Stein, mit dem ihn die bösen Mächte in

ihrer Gewalt halten. Doch die Begegnung währt nicht lange: urplötzlich tauchen aus dem Nichts mehrere Ritter in voller Rüstung auf und bringen den Pfarrer mit ihren Zweihändern zum Schweigen. Lebensgefährlich wird es für Adam selbst in dem Moment, in dem er eine Geheimtür entdeckt und in die unergründlichen Gewölbe der Finsternis hinabsteigt.

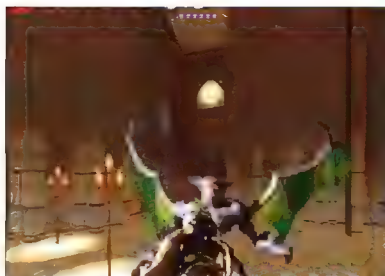
## Dungeons & Dragons

Unglaublich, welch ausgedehnte und verwinkelte Gänge sich unter dem alten Haus dahinschlängeln! Und das feuchte, modrige Terrain scheint genau die richtigen Lebensbedingungen für allerlei lichtscheues

Gesindel zu bieten. Schon bald setzen Adam säbelbewehrte, orientalisch anmutende Schergen der bösen Mächte und mech-artige Kampfmaschinen nach, die wie die Köpfe der Hydra in Massen aus dem Boden hervorwachsen. In den meisten Fällen lassen sich diese Gegner jedoch recht leicht überlisten, denn sie verhalten sich recht „dumm“ und nehmen einen nicht mehr wahr, wenn man sich z. B. hinter einem Mauervorsprung versteckt. Von dort aus kann man ihnen dann bequem den Gar aus machen. Je weiter Adam jedoch vordringt, desto hartnäckiger und hinterlistiger werden auch seine Widersacher. Sie locken ihn dann schon einmal in einen Hinterhalt und greifen ihn von allen Seiten an oder verfolgen ihn bis in die finstersten Winkel, in denen er sich sicher wähnt. Als besonders unangenehm erweisen sich in dieser Hinsicht die machetenschwingenden Skelette, die stets in Horden auftreten und sich wieselstark fortbewegen können. Glücklicherweise ist jedoch nicht alles böse, was sich in der Umgebung des cornischen Landhauses tummelt. So trifft Adam u. a. in den Katakomben auf den Ritter Aelf, der ihm von diesem Moment an mit seinem Rat zur Seite steht, und macht die Bekanntschaft der schönen Rebecca, die über die Gabe des Gedankenlesens verfügt.

## Genre-Highlight

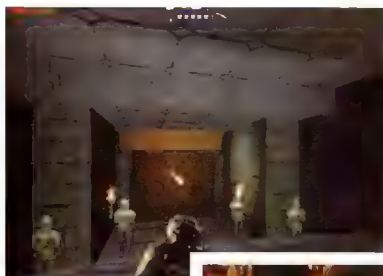
Realms of the Haunting präsentiert sich als 3D-Action-Adventure, das seine Wurzeln primär bei id Software (Level- und Gegner-Design) und der Alone in the Dark-Reihe von Infogrames (Puzzles) zu haben scheint. Das Grusel-Epos gliedert sich in 20 Levels, in denen



In einem Moment läßt man sich noch von einer feierlichen FMV-Szene verzaubern, und eine Sekunde später geht's schon wieder hart auf hart...

der Spieler aus der Ich-Perspektive das Terrain durchstreift und sich mit 12 verschiedenen Waffen gegen 20 Ggennertypen zur Wehr setzen muß. Kampfszenen und Puzzles halten sich im Spiel in etwa die Waage, und zur Bewältigung des Ganzen bietet das Programm nicht weniger als 45 magische Items, 155 Inventory-Gegenstände sowie mehrere hundert Objekte auf, mit denen interagiert werden kann. Bei der Lösung der Rät-

sel erweisen sich darüber hinaus die zahlreichen Karten und Schriftstücke als hilfreich, die über die Levels verstreut sind. An markanten Stellen wird das Geschehen immer wieder von FMV-Sequenzen unterbrochen, in denen Adam beispielsweise wichtigen Personen begegnet oder die Handlung eine entscheidende Wendung nimmt. Zwar bieten diese Szenen nicht gerade das Optimum des technisch Möglichen, aber die überwältigenden Leistungen



Nur wer im Besitz eines Artefakts ist, kommt durch diese Tür (oben).

der Schauspieler, die ihre Charaktere überzeugend mit Leben erfüllen, und die hochdramatische Musikuntermalung sorgen dafür, daß es einem bei diesen Szenen regelmäßig eiskalt den Rücken runterläuft.

## Gänsehaut mit Komfort

Gremlin hat alles unternommen, um Realms of the Haunting so benutzerfreundlich wie möglich zu gestalten. Selbst an die Besitzer schwachbrüstigerer Rechner wurde gedacht: je nach Hardware-Ausstattung kann sich der Spieler für eine von sieben Grafikaufösungen entscheiden (siehe Kasten) und den Aktions-Bildschirm in mehreren Stufen vergrößern oder verkleinern.



Auf Schritt und Tritt hat man in ROTH unheimliche Begegnungen der schaurigen Art (oben).



Nichts wie weg - die flinken Skelette hacken gnadenlos auf einen ein und verfallen einem überallhin.

## Grafik nach Maß



Leider war in der Vorabversion, die uns Gremlin zum Test zur Verfügung stellte, der 640 x 480-SVGA-Modus noch nicht für alle Levels implementiert, so daß wir Ihnen noch keine atemberaubend schönen Bilder aus den späteren Spielabschnitten bieten können. Die bereits fertiggestellten Stages vermitteln jedoch schon einen sehr guten Eindruck davon, welche Augenweide die Endversion des Spiels darstellen wird. Der Spieler bekommt höchstwahrscheinlich die Auswahl aus sieben verschiedenen Auflösungen von 320 x 200 Pixeln bis hin zu 640 x 480 Bildpunkten im Vesa-SVGA-Modus. Auf diese Weise wird auch auf „kleineren“ Pentiums völlig ruckelfreies Bewegen durch die 3D-Umgebung möglich, SVGA in Fullscreen-Darstellung läuft auf einem Pentium 133 mit 16 MB RAM absolut flüssig ab. Natürlich wirken dagegen die VGA-Auflösungen reichlich grob, aber der Test hat gezeigt, daß dies der prickelnden Atmosphäre des Spiels kaum Abbruch tut.



Immer wieder wachsen unvermittelt mech-artige Kampfmaschinen aus dem Boden - gefährlich wurden sie aber nur, wenn sie in Massen auftreten.

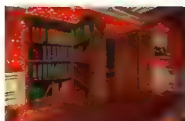
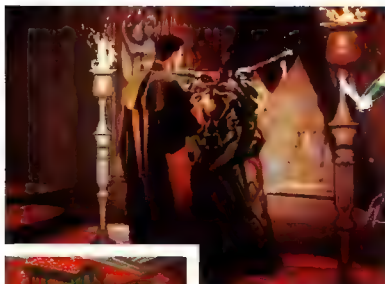
# she really wants it



BATTLECRUISER  
3000AD  
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

**GAME**TEK



Von dem Moment an, in dem Adam den Geheimgang in den Dungeon betritt, ist er vor nichts mehr sicher.



Besonders die Monumentalität mancher Räume reizt einen immer wieder zu Begeisterungstürmen hin.

## Statement

Wann ist es Ihnen beim nächtlichen Computerspiel zum letzten Mal passiert, daß Sie zwischendurch immer wieder einen flüchtigen Blick über die Schulter geworfen haben, um sich zu versichern, daß da nicht plötzlich der Geist eines längst verbliebenen Rittersmanns im klirrenden Waffenrock hinter Ihnen steht? Bei Realms of the Haunting kann Ihnen das durchaus passieren. Aber damit nicht genug: In einem Moment sind Sie betäubt von der atemberaubenden Schönheit einer ruhigen Videosequenz, und im nächsten Augenblick werden Sie aus Ihren Träumereien sofort wieder ins brutale Leben zurückgerissen: verdattert sehen Sie sich umgeben von einer Horde streitbarer Gesellen, die Ihnen von allen Seiten an Leder wollen...Noch nie ist mir ein Action-Adventure mit einem ähnlich perfekt aufgebauten Spannungsbogen untergekommen. Realms of the Haunting spielt sich rasant, ohne rasant durchgespielt zu sein - d. h. Puzzles und Gegneraufkommen sind so wohl dosiert, daß Frustration eigentlich an keiner Stelle entsteht. Gleichzeitig zeichnet sich das Game durch seinen enormen Umfang aus - an einem Wochenende läßt sich Realms jedenfalls kaum durchspielen. Eines sollten Sie jedoch auf jeden Fall beherzigen: Realms of the Haunting eignet sich nicht für Kinder oder Zeitgenossen mit allzu sensiblen Nervenköstern - und das, obwohl eigentlich im ganzen Programm kaum Splatter-Effekte zu sehen sind. Realms of the Haunting braucht keine Holzhammer-Methoden, um Spannung zu erzeugen - ein untrügliches Zeichen für überragende Qualität.



## Bestiarius

Nur damit Sie einen Eindruck von der Vielfalt bekommen, die bei den verschiedenen Gegnern in Realms of the Haunted geboten wird, stellen wir Ihnen an dieser Stelle sechs besonders gelungene Exemplare vor. Deutliche Anklänge an Figuren aus 3D-Klassikern und LucasArts' Star Wars-Spiel lassen sich zuweilen nicht ganz verleugnen...



ben Sound-, Grafik- und Speicher-Optionen auch das übersichtlich gegliederte Inventory enthält, läßt sich durch einen Klick auf Adams Porträt in der linken oberen Bildschirmecke auf den Screen holen. Das Inventory ermöglicht übrigens nicht nur die Anwahl der einzelnen Items, sondern ebenso deren nähere Betrachtung. Auch über sämtliche Personen, denen man im Verlauf des Spiels begegnet, lassen sich hier Informationen abrufen.

grammen gesehen haben, so ist das Gremlin-Programm dennoch in einem Punkt nur schwerlich zu übertreffen: die ungemein dichte Grusel-Atmosphäre und die knisternde Spannung, die sich vom ersten Moment an aufbaut und dann durchgehend aufrechterhalten wird, habe ich in solcher Intensität noch in keinem anderen Spiel erlebt. Erzielt wird dieser Gefühlssturm durch die geniale Chemie aus den bereits erwähnten hervorragenden Schauspieler-Leistungen, dem perfekten Timing von Spiel- und Videosequenzen und einer Klangkulisse, die geschickt mit den Gegensätzen von mageren FM-Sounds und der vollen Wucht eines gigantischen Sinfonieorchesters spielt.

Herbert Aichinger

## Monster-Atmosphäre

Mag man die einzelnen Elemente, aus denen sich Realms of the Haunting zusammensetzt, in ähnlicher Qualität auch schon in anderen Pro-

## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 90 MB	General Midi
CD 2200 MB	Audio

### REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Action-Adventure

Grafik	83%
Handling	85%
Spielepaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 120,-
Release	Dezember

SIE WERDEN NIE WIEDER  
MIT GESCHLOSSENEN  
AUGEN SCHLAFEN...

# PHANTASMAGORIA II

LABOR DES GRAUENS

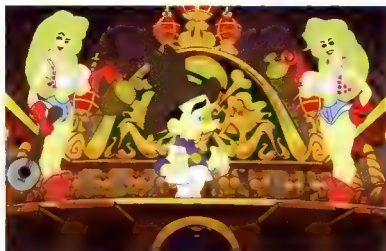


SIERRA

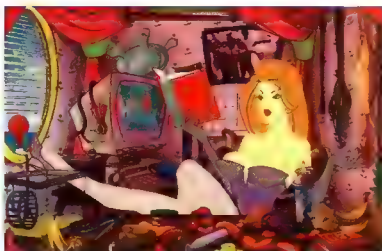
Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
COMPUTER-SPIELE

<http://www.bomico.com>



So your guys wanna be cowboys: Naomi und Wydoncha Jugg haben sich für ihre heiße Bühnenshow einen wackeren „Freiwilligen“ herausgepickt.



Wenn man der Bibliothekarin „Victorian Principles“ die richtige Lektüre untermögelt, wird aus ihr in kürzester Zeit die unersättliche Vicky.

Leisure Suit Larry 7: Sail For Love

## One-Night-Stand

**Let's talk about sex, baby:** Als Teilnehmer einer luxuriösen Kreuzfahrt hat Larry Laffer alles im Griff auf einem sündigen Schiff. Schließlich tummeln sich an Bord des Ozeanriesen MS Bouncy genügend Opfer der Kategorie „Hochgeschlitzt & Tiefdekolletiert“, die allerdings nur mit dezenter Begeisterung auf den windigen Playboy und seine Standard-Anmachsprüche (vor denen jede bessere Jugendzeitschrift warnt)

reagieren. Mit Larry 7 enthüllt Spiel designer Al Lowe den bislang schärfsten Teil seiner Adventure-Serie.



**G**egensätze ziehen sich aus: Auf der einen Seite langbeinige Beauties mit üppiger Oberweite, auf der anderen ein etwas zu kurz geratener Mittvierziger mit einem Gesicht, das nur eine Mutter lieben kann. Da hilft alles nix - der Weg in die Kojе des weiblichen und ausgesprochen attraktiven Kapitäns führt nur über ein halbes Dutzend anderer Frauen, die sich wahlweise durch ausdauerndes Gelaber, eiligst herbeigeschaffte Aufmerksamkeiten oder niederträchtige Tricks rumkriegen las-

sen - Larry ist also noch ganz der alte. Derselbe Polyester-Anzug, derselbe Haarschnitt, dieselben Kalauer. Das sind aber auch die einzigen Gemeinsamkeiten mit den fünf vorangegangenen Larry-Folgen, denn ansonsten wurde das Konzept völlig umgekrempelt.

### The Beauties and the Beast

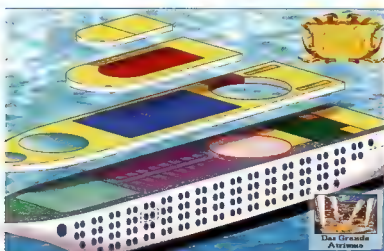
Das fängt bereits bei der Grafik an, die mit SVGA-Animationen in Zeichentrick-Qualität ein stimmiges Ambiente abgibt. Scrolling à la King's Quest 7

### Statement

Der neue Larry - noch frecher, noch schlüpfriger, noch vulgärer als alle bisherigen Folgen. Und leider viel zu schnell durchgespielt: wer konsequent dabei bleibt, schafft Larry 7 problemlos an einem Wochenende, Profis noch schneller. Woran liegt's? Eine überschaubare Auswahl an Locations, maximal ein Dutzend Gegenstände im Inventory und vorgegebene Smalltalk-Themen ermöglichen zügige Fortschritte; der Punktezähler rast manchmal schneller als Larrys Puls beim Anblick einer entblößten Schönheit. Die eingeschworenen Fans werden trotzdem positiv überrascht sein von der bestechenden Logik der meisten Puzzles, dem Wortwitz (zumindest in der englischen Version), der erstmals live eingespielten Hintergrundmusik und dem handlichen Interface, das nicht nur innovativ, sondern auch höchst praktikabel ist.

Ein denkbar „erwachsenes“ Adventure also, das aber qualitativ (Grafik, Rätsel, Humor) eine Genialitäts-Klasse unterhalb eines Toonstruck oder Down in the Dumps rangiert.





Praktisch: Dank der überaus nützlichen Übersichtskarte des Traumschiffs ist jede Location nur einen Mausklick entfernt.

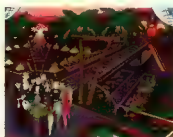
aus gleichem Hause fehlt allerdings, und auch das Scaling lässt zu wünschen übrig, da sich der Hauptdarsteller stellenweise in seine Pixel auflöst, sobald er sich auf den Betrachter zubewegt. Gleichzeitig fehlen Sequenzen für Fehlversuche; stattdessen werden Sie mit einem der dreieinhalb Standard-Körbe vom Off-Sprecher abgefertigt. Selbst wenn Larry einen Gegenstand aufnimmt, verschwindet das Utensil meist einfach aus dem Bild - das hat man bei Baphomets Fluch oder - ganz aktuell - bei Down in the Dumps schon besser gesehen. Positiv hingegen: durch den unlinearen Aufbau lässt Ihnen Larry 7 erstaunlich viel Bewegungsfreiheit. Ob Sie zuerst mit dem Mutter-und-Tochter-Gesangsduo („Wir spielen nicht nur Western, sondern auch Country-Musik...“) plaudern oder zunächst die Schiffs-Bibliothekarin Victorian Principles vom Mauerblümchen in einen lästernen Vamp verwandeln, bleibt Ihnen überlassen. Verschiedene Lösungswege sind jedoch nicht vorgesehen. Ebenfalls neu: die durchdachte Benutzeroberfläche. Der Cursor - sinnigerweise ein Kondom in mehreren Stadien - verändert sich, sobald Sie damit ein interessantes Objekt oder eine Person streifen. Klicken Sie anschließend auf die linke Maustaste, klappt an

Ort und Stelle ein kompaktes Pull-down-Menü auf, aus dem Sie die jeweils passenden Aktionen (Anschauen, Nehmen, Öffnen, Essen etc.) auswählen. Die rechte Maustaste ermöglicht den Zugang zum Inventory und blendet auf Wunsch eine Übersichtskarte ein, auf der Sie direkt zu allen zugänglichen Locations „zappen“. Sinnvolle Gesprächsthemen werden automatisch aufgelistet, können aber optional von Hand eingetippt werden.

### Nur die Liebe zählt

Die Anhängerschaft wird's freuen: Mit Folge 7 erreicht die Serie wieder das Format des ersten und bislang wohl besten Teils. Obszöne Gags, verwegene Puzzles und jede Menge „Babes“ - kaum ein Bild, kaum ein Kalauer, in dem sich nicht irgendeine eindeutig zweideutige Anspielung verbirgt. Zu den absoluten Volltreffern gehören sowohl die parodierten Spielfilme (Jäger des verlorenen Schatzes, Mission: Impossible, James Bond-Movies usw.) als auch die Namen der zu erobernden Personen (Jamie Lee Coitus, Dewmi Moore, Nailimi und Wydoncha Jugg). Damit die Wortspielerei weitgehend unbeschadet „überleben“, weilt Al Lowe Anfang November in Deutsch-

## Typisch Larry



Das Problem: Der Roulette-Tisch ist komplett von Glückrittern umlagert. Am kalten Büffet schaufelt er ein paar Löffel Bohnen-Dip in sich hinein und kehrt ins Casino zurück, wo er ... okay, Sie ahnen es. Panikartig verläßt das Publikum den Saal.



Am Eingang des Casinos wird gerade eine riesige Statue aus Souvenir-Würfeln errichtet, die Larry durch die Entfernung zweier loser Exemplare am Fuß der Skulptur zum Einsturz bringt. Auf einem Schwarzen Brett findet er eine Information über präparierte Würfel.



Mit dem extra-rauen Toiletten-Papier aus Larrys Kabine werden die Würfel manipuliert. Damit gewappnet, gewinnt er nicht nur einen Stapel Chips, sondern auch das Interesse von Dewmi Moore, die ihn zu einer Privat-Partie „Strip Dice“ auf ihr Zimmer einladet.

land und wirkte höchstpersönlich an der Übersetzung mit. Inwieweit dies gelungen ist, erörtern wir in der kommenden Ausgabe. Bevor wir's vergessen: als echte Weltneuheit befindet sich im Lieferumfang die sogenannte CyberSniff 2000-Karte mit insgesamt neun „Duftnoten“, die sich aufrubeln lassen. Bei den unmöglichsten Gelegenheiten wird eine Illustration in der rechten unteren Ecke eingeblendet, die

Ihnen anzeigt, aus welchen Feldern sich die Atemluft der Umgebung zusammensetzt. Seien Sie gewarnt: Schon für sich alleine sind manche Gerüche mehr als ekelhaft, in Kombination aber schlichtweg unappetitlich. Und machen Sie niemals den Fehler, die Karte über Nacht in einem geheizten Raum offen herumliegen zu lassen...

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS	
164 Tastatur	
SVGA Maus	
DOOWIN 3.1 Joystick	
WIN 95 SoundBlaster	
HD 26 MB General Midi	
CD 643 MB Audio	
REQUIRED	
486DX266, 8 MB RAM	
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM	
QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
<b>Spielepaß</b>	<b>76%</b>
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

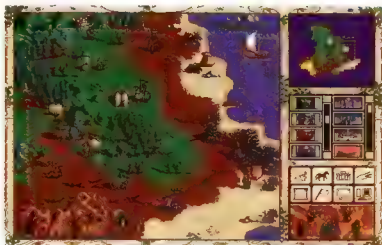
# Heroes of Might and Magic 2

## Gut bekömmlich!

„Light“ ist in! Daß sich diese Feststellung inzwischen auch auf Spiele bezieht, ist allerdings neu. Als New World Computing vor einem Jahr Heroes of Might and Magic vorstellte, wurde es von vielen als Light-Version eines Strategiespiels abgetan. Trotz solcher Vorurteile wurde das Fantasy-Epos zu einem der beliebtesten Spiele seiner Art.

Heroes of Might and Magic ist eine Art Genre-Mix aus rundenbasierten Strategiespiel und klassischem RPG. Auf einer Karte, die zu Beginn nur aus dem eigenen Heimatschloß und einem großen schwarzen Bereich besteht, muß man versuchen, Schlösser zu erobern, Rohstoffe einzunehmen und zahlreiche magische Gegenstände zu finden. In der Fortsetzung, die lediglich einige

Detailverbesserungen und neue Missionen enthält, geht es um den Krieg zweier verfeindeter Königreiche. Zu Beginn einer Kampagne gilt es, sich für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Anschließend muß jeweils über ein Dutzend verschiedener Aufträge erfüllt werden. Das zugrundeliegende Prinzip ist bei allen Missionen dasselbe: der Spieler beginnt mit einer kaum ausgebauten Burg und einem einzigen Helden (plus seiner Gefolgsleute). Je mehr Land der Held erkundet und je mehr Schlachten er gegen wegela-gernde Bestien gewinnt, desto erfahrener wird er. In WarCraft-2-Manier müssen Edlestein-, Gold- und Erzminen eingenommen werden, welche die Heimatstadt dann mit den entsprechenden Rohstoffen versorgen. Dort können mit den gewonnenen Mitteln wiederum Gebäude, weitere Helden und noch mehr Gefolgsleute gebaut bzw. rekrutiert werden. Stößt man mit einem Ritter der Gegenseite zusam- men, so wird in einen speziell-



Die witzige Landkartengrafik wurde noch schöner gestaltet. Die kleinen Symbole sind Zaubergegenstände oder Schätze, die man einsammeln sollte.

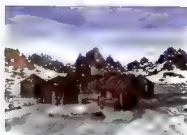
len Kampfbildschirm umgeschaltet, der an den schachähnlichen Kampfmodus von Conquest of the New World erinnert.

### Neuer Netzwerkmodus für maximal sechs Spieler

Die Veränderungen zur Vorversion haben im Grunde genommen keinen Einfluß auf das bewährte Spielprinzip. Die auffälligste Änderung sind wohl die beiden neuen Heldenklassen, der Necromancer und der Wizard. Die Gesamtzahl der verfügbaren Monster ist auf über 50 angestiegen, an Zaubersprüchen stehen dem Spieler jetzt sogar 70

verschiedene zur Auswahl. Neben der verfeinerten SVGA-Grafik sowohl im Landkarten-Modus als auch im Kampfbildschirm wurde vor allem an den Multiplayer-Optionen gefeilt: Bis zu sechs Gegenspieler können jetzt über Netzwerk oder Internet miteinander konkurrieren. Wer lieber alleine spielt als mit menschlichen Kontrahenten, wird sich über die besser durchdachte Missionsstruktur und die spürbar angehobene Gegner-KI freuen. Für die Bewältigung beider Kampagnen muß eine Gesamtspielzeit von mehr als 80 Stunden eingeplant werden.

Thomas Borovskis ■



Die rund 40 Missionen werden von Videosequenzen zusammengehalten.



Die Städte können durch zahlreiche Gebäude erweitert werden.

### Statement

Wer mit Strategie- und Rollenspielen liebäugelt, vor komplizierten Regelwerken aber zurückschreckt, liegt bei HoMM 2 goldrichtig. Der WarCraft-2-ähnliche Spielverlauf und die schöne Präsentation gewähren auch Genre-Einsteigern einen guten Einblick in die Welt der Magier und Krieger. Ein Schwachpunkt ist nach wie vor die Faimäß des Computers, der die gegnerische Position und Truppenstärke frecherweise stets richtig einschätzt.



SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 55 MB / General Midi	
CD 250 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX266, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Bis 6 Spieler via Netzwerk, Modem oder Internet	

RANKING	
Strategie	
Grafik	82%
	85%
Handling	70%
Spielspaß	
	78%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	300 Studios
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember

# Spaßeshalber fast geschenkt.



**29,95 DM**

(unverbindl. Preisempfehlung)

.....Jetzt aber schnell...  
kaufen...kaufen...kaufen!"



90% PC Player 6/95



Discworld

91% PC Joker 5/95



ECSTASICA

92% PC Games 1/95



85% PC Games 1/96



wipfou  
round-tooth

84% PC Power 1/96

85% PC GO 1/96



Neben Mammutprodukten wie Schleifahrt oder Command & Conquer finden auch die kleineren Spiele zahlreiche Freunde. Nicht umsonst, wie GT Interactive beweist: Amok ist ein gelungenes Programm für jeden, der sich nicht erst lange mit einem Handbuch beschäftigen will.

In ferner Zukunft, nach 47 Jahren Krieg: die Bevölkerung ist des Kämpfens müde. Auch die zwei verbliebenen Kriegsparteien haben wenig Interesse an weiteren Auseinandersetzungen - doch ein militärisches Ungleichgewicht bereitet den einen Sorgen, bei den anderen läßt es wieder etwas Kriegslust aufblühen. Daher heuert ein Söldnervermittlungsbüro Gert Staun an, einen ausgebildeten Roboterpiloten, der im Alleingang für ein militärisches Gleichgewicht sorgen soll. Keine Sorge: bei Amok handelt es sich nicht um eine komplizierte BattleMech-Simulation. Man sieht seinen Roboter sowie einen gewissen Teil der Landschaft von hinten und muß sich um wenig mehr als das Steuern und Feuern kümmern. Drei Waffensysteme stehen zur Auswahl: die Plas-

Amok

# Friedenskämpfer



Dieser Reaktor ist nur ein Teilziel. Erst nachdem man den Elektrozaunen den Saft abgedreht hat, kann man sich über das Missionsziel hermachen.

makanone, Raketen und Bomben. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, zielt keines der Systeme automatisch, man muß die Gegner also ständig neu ins Fadenkreuz bringen, um die zahlreichen und wiesel-finken Gegner zu beseitigen.

## Anspruchsvolle Missionen

In neun Levels mit jeweils zahlreichen Missionen, die teilweise unter Wasser und in Städten spielen, gilt es nur in den wenigsten Fällen, feindliche Soldaten vom Monitor verschwinden zu lassen. Meistens sind die Ziele strategischer Natur, also beispielsweise Kraftwerke, Funkanlagen etc.. Die Missio-

nen sind komplex aufgebaut und weisen allesamt einen hohen Schwierigkeitsgrad auf - man muß also mit viel Ruhe und Taktik vorgehen, um nicht schnell sein Leben auszuhauchen. Den Spielstand kann man nicht abspeichern, daher gibt es für wenige Positionen Paßwörter, die man nach dem erfolgreichen Lösen einer Mission erhält. Fast eine Stunde Musik findet sich auf der CD, die Soundeffekte sind ebenfalls ordentlich ausgefallen. Auch die beliebige wählbare Grafikauflösung und Farbtiefe ist lobenswert: auf einem High-End-Rechner kann man fast Fotoqualität genießen.

Harald Wagner ■



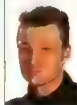
Gut versteckt und bewacht: manchmal finden sich Borge von Power-Ups.



Unter Wasser kann man sich an Schwerelosigkeit und Lichtreflexen erfreuen.

## Statement

Während Amok dem ähnlichen SWIV 3D in puncto Spannung hinterherhinkt, hat es beim Design die Nase vorn und könnte damit den Spieler weitaus länger faszinieren. Allerdings vergilt die fehlende Speicherfunktion schnell die Lust an dem umfangreichen Spiel, es macht schließlich wenig Spaß, die nicht gerade einfachen ersten Missionen ständig aufs Neue durchspielen zu müssen.



Neben gegnerischen Einheiten finden sich auch zahlreiche keineswegs freundlich gesinnte Tiere, die den schnellen Tod bedeuten können.

## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/2 WIN 3.1	Joy stick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 32 MB	Audio

### REQUIRED

4860266, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM,  
DoubleSpeed CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

Action	
Grafik	78%
	83%
Handling	70%
Spielspaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97

# Oooooooooops!

schon mit 90 P.S. edition Super-V8 & High Roller  
auf der B2-Überholspur



**Ab 3. Januar '97 fahrbereit**

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

Cyber Gladiators

# Abgeschlagen

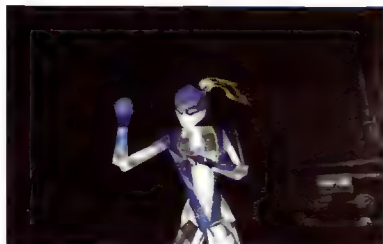
Seit Sega mit Virtua Fighter bewies, daß auch auf einem PC qualitativ hochwertige Prügelspiele machbar sind, versucht sich eine große Anzahl von Herstellern an diesem Genre. Die von Sega hoch angesetzte Meßlatte wird jedoch noch von niemandem erreicht.

Auch Cyber Gladiators von Sierra kann nicht völlig überzeugen. Zwar sind die Kämpfer und Arenen mit Texturen versehen, jeder Gladiator hat eigene Special Moves, und auch ein Zwei-Spieler-Modus ist enthalten. Dennoch hinkt Sierras Produkt in puncto Spielbarkeit weit hinterher. Die bewegliche und zoo-

mende Kamera zeigt meist viel zu viel von der Kampfarena, gleichzeitig schrumpfen die Spielfiguren auf eine winzige Größe zusammen. Da man so schlecht erkennt, in welchem Bewegungszustand sich die Kämpfer befinden, kann man nur in den wenigsten Fällen abschätzen, welcher Angriff oder welche Verteidigung am erfolgversprechendsten ist. Cyber Gladiators läßt sich nur über ein 4-Tasten-Gamepad steuern, ist ein solches nicht vorhanden, muß man sich mit der sehr hakigen Tastatur begnügen. Da acht Tasten belegt sind und diese sich nicht umdefinieren lassen, dürfte der Spielspaß bei vielen Kämpfern nicht allzu lange anhalten.

## Kampfgeschrei aus einer anderen Welt

Die Grafik wurde ausreichend schnell implementiert, wessen



Die blonden Haare dieser Gladiatorin sollten nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich hier um eine äußerst kretzbürstige Vertreterin ihrer Art handelt.

Rechner mit weniger als 100 Hertz getaktet ist, sollte jedoch einige Details abschalten. Die akustische Untermauerung von Cyber Gladiators kann da leider nicht mithalten: die meisten Kämpfe klingen wie ein Tennis-match Seles gegen Muster: ein eintöniges und fast schon peinliches Geräusch entföhrt den Kontrahenten im Schlagabtausch. Auch die Computergegner können nicht für Abwechslung sorgen, bereits nach wenigen Stunden ist man (selbst mit der komplizierteren Tastatursteuerung) geübt genug, um gegen alle computergesteuerten Kampfroboter gewinnen zu können.

Harald Wagner ■



Nur in Ausnahmesituationen mutieren die Roboter zu solchen Polygonhaufen. Die Bewegungen wirken meist sehr geschmeidig.



Die Kamera verschenkt durch eine ungeschickte Steuerung so manches wichtige Detail.

## Statement

Die gelungene Atmosphäre und die geschmeidigen Animationen der Spielfiguren zeigen, daß



Sierra es durchaus versteht, hochwertige Software zu erstellen. Bei Cyber Gladiators entsteht jedoch der Eindruck, daß dieses Spiel ohne Mithilfe von Spielern erstellt wurde: Steuerung, Schwierigkeitsgrad und sogar der Sound machen einen völlig unstimulierenden Eindruck. Schade drum.



Der Größenunterschied der einzelnen Cyber Gladiators bringt keine Vor- oder Nachteile mit sich, da die Sprungkraft der Figuren enorm hoch ist.

## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2 WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 80 MB	Audio

### REQUIRED

Pentium 50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

2 Spieler an einem PC

## RANKING

### Beat 'em Up

Grafik	70%
Id	35%
Handling	60%
Spielspaß	54%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 96



**Scharfe Augen - Tiefe Preise!**

**Bestelltelefon  
06142 - 59690**

**Fax 06142 - 562170**

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

**CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM**

3 Skulls of the Tolties	DV 69,90	Crusader - No Regret	DV 69,90
Afterlife	DV* 79,90	Cyber Gladiators (W95)	DV* 69,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Cyberia 2	DV 69,90
Airbus 2	DV 69,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90
Anvil of the Dawn	DV 69,90	Das Rätsel d. Master Lu	DV 69,90
ATF	DV 79,90	Das schwarze Auge 3	DV* 39,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Daytona USA	DV 69,90
Baphomet's Fluch	DV 69,90	Deadlock	DA 74,90
Battle Isle 3	DV 69,90	Death Gate	DV 69,90
Betrayal in Antara	DA* 74,90	Der Planer 2	DV 69,90
Birthright	DV* 74,90	Der Produzent	DV 69,90
Blood & Magic	DV 74,90	Descent 2	DV 79,90
Blue Ice	DV 69,90	Destruction Derby 2	DV 69,90
Boong!?	DV 44,90	Die 5 Dimension	DV 74,90
Bubble Bobble	DV 54,90	Die Akte Pandora	DV 74,90
Bug	DV 49,90	Die Fugger 2	DV 74,90
Central Intelligence	DA 79,90	Die Hard Trilogy	DV 69,90
Chronicles o.t. Sword	DV 69,90	Die Siedler 2	DV 64,90

F22 Lightning 2	DV 79,90
Fifa Soccer 96	DV 59,90
Firefight	DA 59,90
Flottenmanöver	DV 69,90
Formel 1	DV* 69,90
Formula 1 Gr. Prix 2	DV 84,90
G-Name	DV 79,90
Gabriel Knight 2	DV 74,90
Gene Machine	DV 54,90
Gene Wars	DV 69,90
Golden Gate Killer	DV 69,90
Grid Run	DV 54,90
Guts N' Garters	DV 79,90
Hardline	DV 54,90
Hexagon-Kartell	DA 64,90
Hind	DV 59,90
Hugo 4	DA 64,90
Hunter Hunted	DV* 74,90

**GREATEST HITS**



Fifa Soccer 97	DV 69,90
Leis. Suit Larry 7	DV 79,90
MDK	DV* 79,90
NHL Hockey 97	DV 69,90
Phantasmagoria 2	DV 79,90
Privatier 2	DV 79,90
Schleichfahrt	DV 69,90
Syndicate Wars	DV 69,90
Z	DV 69,90



Alien Trilogy	DV 69,90
Bleifuß 2	DV 54,90
Bundesl. Man. 97	DV 69,90
Comm. & Conq. 2	DV 84,90
Daggerfall	DV 69,90
Diablo	DV 74,90

Civil War General	DV 74,90	Die Siedler 2 - Data	DV 29,90
Civilization 2	DV 74,90	Down in the Dumps	DV 74,90
Cuedo	DV 69,90	Dragonheart Fire&Steel	DV 69,90
Comm. & Conquer	DV 79,90	DSF Fußballmanager	DV 74,90
C & C - Data	DV 24,90	Dungeon Keeper	DV 69,90
Conqueror A.D.	DV 74,90	Earthsiege 2: Skyforce	DV 74,90
Conquest of New World	DV 79,90	Elisabeth 1.	DV 69,90
Creep Night	DV 64,90	F1 Manager 96	DV 69,90
Crow: City of Angels	DV* 79,90		

Hyperblade (Win95)	DV* 79,90
Interstate 76	DV 74,90
Into the Void	DV 69,90
Ironad	DV 69,90
Ironzoo	DV 74,90
Jagged Alliance 2	DV 69,90
Jettifighter 3	DV 74,90
John Madden NFL 97	DV 69,90
Lands of Lore 2	DV 69,90

Orion Burger	DV 74,90
Pakto	DV 79,90
Pinball 97	DV 69,90
Powerplay Hockey	DA 59,90
Puppen, Perl. u. Pistol.	DV 69,90
Quest for Fame	DA 79,90
Rally Racing 97	DV 69,90

Star Trek-A Final Unity	DV 69,90
S.T.O.R.M.	DV 64,90
TFX EF2000 Sp. Edition	DV 79,90
TFX Sup EF2000 (W95)	DV 84,90
The Dig	DV 74,90
Thunderhawk 2	DV 69,90
Time Commando	DV 69,90

**HAMMER-PREISE**

3D Ultra Pinball	DA 34,90	Lost Eden	DV 19,90
Albion	DV 29,90	NHL Hockey 95	DV 29,90
Ascendancy	DV 49,90	Pitfall	DV 29,90
Batman Forever	DA 29,90	Pizza Connection	DV 24,90
Bioforce	DV 29,90	Pray for Death	DV 39,90
Chevy-Escape fr. F5	DV 29,90	Space Quest 6	DV 24,90
Crusader-No Remorse	DV 29,90	Steel Panthers	DV 34,90
Daedalus Encounter	DV 24,90	Stonekeep	DV 34,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Syndicate Plus	DV 29,90
Dungeon Master 2	DV 29,90	Theme Park	DV 29,90
Fifa Soccer 95	DV 29,90	Tilt	DA 19,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90	Top Gun - Fire at Will	DV 29,90
Kings Quest 7	DV 24,90	US Navy Fighters	DV 29,90
Leis. Suit Larry 6	DV 24,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Little Big Adventure	DV 29,90	Woodruff	DV 24,90

Lighthouse	DV 74,90
Links LS	DA 69,90
Lords o.t. Realm 2	DV* 74,90
Mad TV 2	DV 69,90
Magic the Gathering	DV 79,90
Manic Karts	DV 29,90
M.A.X.	DV 74,90
Mechwarrior 2: Merc.	DV 74,90
Megacrete 2	DV 54,90
Mortal Coil	DA 29,90
NASCAR 2	DA 74,90
NBA Live 96	DV 79,90
NBA Live 97	DV 74,90
Need for Speed Sp.Ed.	DV 79,90
NHL Open Ice	DA 64,90
Normality	DV 69,90
Olympic Games	DV 64,90

Komplettlösungen für viele Spiele			
Einzellösung	14,90	Sammelbände	19,90
Realms of Hunting	DV 74,90	Timon & Pumbaas	DV 79,90
Return Fire	DV 74,90	Tomb Raider	DV 64,90
Risiko (Win95)	DV 69,90	Toonstruck	DV 69,90
Road Rash	DV 59,90	Tunnel B1	DV 79,90
Salecracker	DA 74,90	UEFA Euro 96	DV 64,90
Scooped Planet	DV 69,90	Urban Runner	DV 64,90
Sega Rally	DV* 69,90	Virtua Cop	DA 69,90
Shattered Steel	DV 69,90	Warcraft 2 - Data	DV 29,90
Sh Holmes.Tatow Rose	DV 74,90	Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV 79,90
Silent Hunter	DV 69,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Sim City 2000 (Win95)	DV 84,90	Worms - Data	DV 34,90
Sim Copter (Win95)	DV* 69,90	Worms - Spec.Edit.	DV 69,90
Sonic CD	DA 49,90	X-Men. Ch. of the Atom	DA 69,90
Space Hulk-BI Angels Ch.	DA	Zork Nemesis	DV 79,90

**Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!**

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • \* - Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Ace Ventura

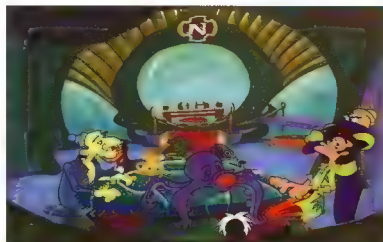
# Privatdetektier

Wenn 7th Level ein Adventure veröffentlicht, kann man sich in erster Linie auf hervorragende Grafiken freuen. Wenn sich das Spiel darüber hinaus inhaltlich auf einen hochkarätigen Filmtitel bezieht, sollten die langen Wintertage eigentlich gerettet sein.

Ace Ventura, auf verschwundene Tiere spezialisierter Privatdetektiv und selbst ziemlich tierischer Natur, erhält eine dringende Nachricht: Jacques Dumanque steht im Verdacht, Wale verschwinden zu lassen. Dieser wahnsinnige Meeresforscher, der sich selbst als Nachfolger von Cousteau und Kap

pitän Nemo sieht, benutzt Meerestiere, um der Menschheit in allen Formen Schaden zuzufügen. Das kann Ace (der seinem Spielfilmpendant Jim Carrey verblüffend ähnlich sieht) natürlich nicht ohne weiteres hinnehmen, und so begibt er sich gemeinsam mit seinem Affen Spike auf die Suche nach Dumanque.

Insgesamt drei Abenteuer muß sich in diesem Adventure bestehen, jedesmal geht es darum, bedrohte Tiere zu retten und die Verantwortlichen ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dabei löst Ace Ventura seine Fälle grundsätzlich auf unorthodoxe Weise, von herkömmlichen Adventures gewohnte logische Puzzles findet man nur relativ selten. Daher ist man genötigt, jeden Gegenstand aus dem Inventory mit jedem anderen Objekt zu kombinieren, um in dem Spiel voranzukommen. Die Bedienung



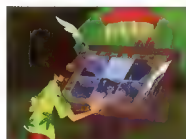
Bei dem ersten Treffen mit Jacques Dumanque gibt sich der Verbrecher nach halbwegs gastfreundlich. Ace ist vom Nahrungsangebot wenig begeistert.

erfolgt ausschließlich über verbloses Mausklicken, das ständige Herumprobieren wird also nicht zur Geduldsprobe.

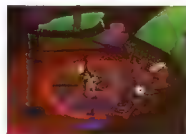
## Reine Nervensache

Aufgelockert wird das Spiel durch gelegentliche Denk- und Reaktionsspiele, die allerdings keinen Einfluß auf die Story haben und daher eher lästig sind. Noch schlimmer ist die Sprachausgabe, die sich zwar am Original Jim Carrey orientiert, durch den nervigen Tonfall und ständige Wiederholungen den Spieler aber schnell zum Wahnsinn treibt.

Harald Wagner ■



Mit einigen Zwischenspielen wird das Adventure aufgelockert. Das Zusammensetzen einer Landkarte gehört zu den einfacheren Aufgaben.



An Bord der Nautilus schläft Ace Ventura in die Rolle Kapitän Nemos.

## Statement

Grafisch und akustisch könnte das Adventure glatt als Comicversion des Spielfilms durchgehen. Die Rätsel sind mir jedoch zu unlogisch, und die Sprachausgabe raubt einem nach wenigen Minuten den letzten Nerv, so daß von „Spielspaß“ eigentlich nicht die Rede sein kann. Wer allerdings die Filme von Jim Carrey klaglos erträgt, dürfte mit 7th Levels Ace Ventura das richtige Spiel gefunden haben.



Trotz der unlogischen Rätsel gehört Ace Ventura zu den einfachen Adventures. Durch simples Ausprobieren läßt sich fast jedes Puzzle lösen.

SPECS & TECHS	
VGA	Fastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	24 MB Audio
REQUIRED	
486DX266	8 MB RAM, DoubleSpe ed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486DX266	8 MB RAM, DoubleSpe ed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	80%
Handlung	65%
Handling	70%
Spielspaß	58%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	7th Level
Prefs	ca. DM 90,-
Release	November 96

Sofort eintauchen mit der

# GOLDEN COLLECTION Vol.1

**ACTION EURO SOCCER 96**

Fußball mit Super-  
Stadion-Atmosphäre!

**PANZER GENERAL II**

Strategie vom  
Feinsten!

**ZEPPELIN -  
GIANTS OF THE SKY**

Vom Pionier  
zum Herrn der Luft!

**B17 - FLYING Fortress**

Haarsträubende  
Kampfbomber-Missionen!

**FORMULA ONE GRAND PRIX**

Die populärste F1-Simulation am PC!

**CRYSTAL CALIBURN PINBALL**

Irrer Flipper in  
SVGA-Qualität!

**THUNDER-  
SCAPE**

3D-Action und  
taktische Kämpfe  
im fantasievollen  
Rollenspiel!

**MASTER OF MAGIC**

Weltensimulation  
für kampfstarke  
Phantasten!

**CIVILISATION**

Ihre Hand bestimmt  
das Schicksal von  
Generationen!

**AIR POWER**

Strategische  
Flugsimulationen  
mit intelligenter  
Steuerung



Ubi Soft

**89 95**  
DM

Vertrieb: Guillemot International • Tel.: 02 81 33 80 00

Robotron X

# Vorbeigeschossen

**Robotron? War das nicht damals ein Computerhersteller aus Osteuropa? Oder noch viel früher, ein Spielhallenspiel? Richtig, vor über 14 Jahren sorgte der Spielautomatenhersteller Williams mit dem ultraschnellen Actionspiel Robotron 2048 für Furore bei den hartgesottenen Actionliebhabern.**

Das Spiel, bei dem man mit einem Joystick seine Spielfigur durch einen quadratischen Raum steuert und Menschen aufammelt, während man mit dem zweiten Joystick wildgewordene Roboter zerfetzt, hat nun endlich (?) einen zeitgemäßen Nachfolger gefunden. An die Stelle der pixeligen Figuren, die man übrigens auf der Sampler-CD-ROM „Williams Arcade Classics“ bewundern



Gerät man in feindliche Hände, wird man von den Robotern verprügelt.



Leider ist das Spiel nicht besonders übersichtlich ausgefallen.

kann, sind dreidimensionale, polygonbasierte Wesen getreten, die gut animiert über ein quadratisches Spielfeld wandern. Konsequenterweise befinden sich die Punkteanzeige und weitere Informationen als dreidimensionale Objekte am oberen Spielfeldrand (nicht am Bildschirmrand): GT Interactive hat gnadenlos allem ein dreidimensionales Äußeres verpaßt. Das Grundlinienraster, damals unsichtbar und als unvermeidlich hingenommen, wurde beibehalten - ebenso wie der eigentliche Inhalt des Spiels. Leider hat GT Interactive es nicht für nötig befunden, dem Windows 95-Programm eine Joysticksteuerung zu gönnen, man muß sich also mit fest vorgegebenen Tastaturbelegungen begnügen. Dadurch ist Robotron X weitaus schwieriger zu steuern als sein schneller Vorgänger, die acht beweglichen Tasten liegen an völlig unbrauchbaren Stellen. Zwei digitale Joysticks passen mittlerweile in das Budget jedes Spielers, die 30 DM wären für dieses Spiel



Alleine gegen die Übermacht: erfreulicherweise halten die zahlreichen Roboter nicht viel aus. Allerdings sind sie sehr, sehr schnell...

sinnvoll angelegt. Erschwerend kommt hinzu, daß man nicht mehr das ganze Spielfeld aus der Vogelperspektive sieht, sondern nur einen gewissen Teil um die Spielfigur herum. Dadurch weiß man nie genau, von wo etwaige Roboter kommen können und wo sich die zu rettenden Personen befinden.

## Antiquierte Steuerung

Akustisch hat man sich nicht lumpen lassen und einige schnelle Technostücke komponiert, die dem Charakter des Spiels entgegenkommen. Die nach wie vor einigermaßen gute Spielidee und die origi-

nelle dreidimensionale Darstellung sorgen zusammen mit dem Soundtrack für eine hektische, aber unterhaltsame Atmosphäre - hätte man auch noch an eine gute Steuerung gedacht, wäre Robotron X sogar spielbar. So aber macht sich (sollte man nicht seit 14 Jahren Robotron-süchtig sein) schnell Frust breit, denn mit der hakeligen Steuerung hat man kaum eine Chance, gegen die vielen Gegner anzukommen. Gerade in den späteren Levels, in denen fast das gesamte Spielfeld mit unterschiedlichsten Objekten gefüllt ist, ist eine schnelle Kontrolle überaus nötig.

Harald Wagner ■

## Statement

Knapp am Ziel vorbeigeschossen, GT Interactive! Die uralte Spielidee war zwar noch nie ein Straßenger, kann inhaltlich aber dennoch mit den meisten der heutigen Spiele mithalten. Über die optische und akustische Leistung kann man sich ebenfalls nicht beschweren, sogar die Geschwindigkeit gibt keinen Anlaß dazu, aber warum bloß wurde eine konfigurierbare Steuerung vergessen? So ein schönes Spiel, aber fast nicht spielbar...



## SPECS & TECHS

VGA	Test zur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	0 MB / General MIDI
CD	70 MB / Audio

REQUIRED
486DX266, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

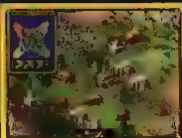
RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Arcade-Action	
Grafik	70%
Handling	75%
Spielspaß	50%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 96

# Mischen Sie mit!



Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen  
neue Kapitel



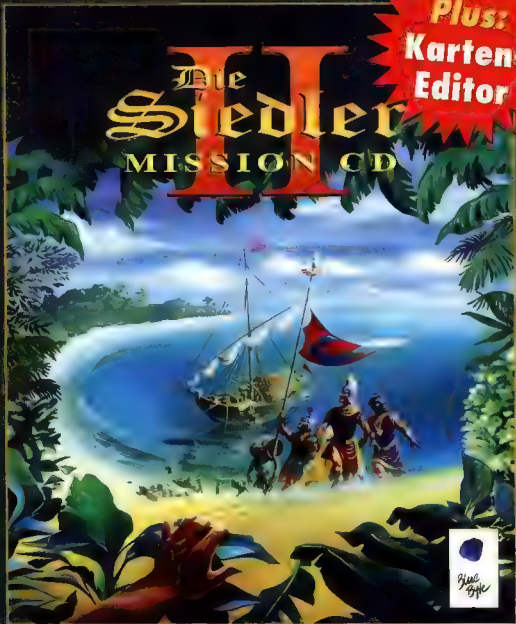
Besteilen Sie Nordamerika, Südamerika,  
Europa, Asien, Afrika, Australien und die  
Antarktis!



Erleben Sie neben Love-, Soap- und  
Waldlandschaften jetzt auch ein komplett  
neues Winterzeitalter!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit  
dem Karten-Editor und tauschen Sie sie  
unter Freunden aus!



## "Die Siedler II – MISSION CD"

ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die  
Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika.  
Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich  
fast selbsterklärenden Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)



# Death Rally

## Verkehrsrrowdies

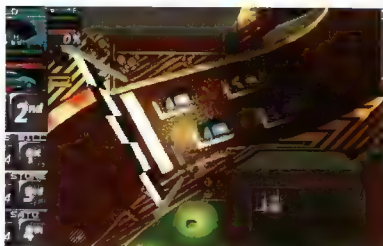
Apogee, bekannt für kurzweilige und geistig nicht allzu anstrengende Spiele, hat ein weiteres Mal ein Game für zwischendurch erstellt. Im Stil von MicroMachines steuert man ein Rallyfahrzeug durch kurvenreiche Pisten und ballert sich den Weg frei.

Im Prinzip handelt es sich bei Death Rally um eine der unzähligen Action-Rennspiele, bei denen es nicht nur ums Fahren, sondern auch ums Zielen geht. Man kauft sich mit seinem anfangs noch geringen Guthaben ein altes Auto, bewaffnet es notdürftig und fährt die ersten Rennen in den untersten Ligen. Durch

gute Plazierungen verdient man Bares für neue Waffen, Motoren und Fahrzeuge bis man schließlich mit einem wahren Ungeheuer Auto über die Pisten braust und an der Spitze der Punkteliste rangiert. Manchmal hat man Gelegenheit, sich ein Zubrot zu verdienen, da Wettbüros an einer verhinderten Zielankunft eines bestimmten Fahrers interessiert sind. Die insgesamt zwanzig Fahrer werden mitberechnet, die Ligatabelle ist also ständig in Bewegung. Der große Unterschied zu anderen Rennspielen liegt darin, daß man nicht aus dem Cockpit seines Fahrzeugs spielt, sondern aus der Vogelperspektive auf das Geschehen niederblickt.

### Temporeicher Pausenfüller

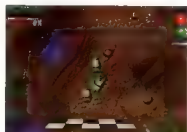
Mit den abwechslungsreichen engen Strecken und vor allem



Die ersten Sekunden nach dem Start herrscht ein Friedensabkommen: Maschinengewehr und Minenleger sind in den ersten Kurven stillgelegt.

den recht geschickten Computergegnern bedarf es einiger Übung, um als erster ins Ziel zu kommen und noch den einen oder anderen Bonus einzustreichen: Wettbürobetreiber und Mafiosi bieten eine Menge Geld, damit bestimmte Fahrer die Ziellinie nicht überqueren. Hat man jedoch erst einmal den Bogen raus, macht man bei fast jedem Rennen Plus und steigt in der Rangliste auf. Damit ist Death Rally leider kein Spiel, das man über mehrere Monate hinweg zocken kann, für eine gelegentliche Runde in der Mittagspause ist das Produkt hingegen ideal.

Harald Wagner ■



Die Grafik ist dreidimensional: hohe Objekte scheinen hervorzustehen und bewegen sich entsprechend schneller als der Grund.



So ein Gedränge eignet sich gut für den Einsatz des Maschinengewehrs. Die Gegner wehren sich mit Minen.

### Statement

Death Rally ist eines der größten kleinen Programme der letzten Zeit: temporeich, witzig, recht einfach zu steuern und durchaus spannend. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad nicht ewig an, nach wenigen Wochen gibt es also keinen Grund mehr, sich das Spiel noch länger anzusehen. Wer ohnehin nur wenig Zeit zum Spielen hat, kann aber bedenkenlos bei diesem kurzweiligen Rennspiel zugreifen.



Obwohl die Stadtstrecken sehr eng sind, fahren sie sich vergleichsweise einfach. Die anderen Strecken benötigen ein höheres Reaktionsvermögen.

### SPECS & TECS

VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 40 MB / General MIDI	
CD 595 MB / Audio	
<b>REQUIRED</b>	
486DX2/66, 1 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 90, 15 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
4 Spieler im Netzwerk	

### RANKING

Rennspiel	
Grafik	75%
Handling	68%
Handlung	70%
Spieldiagramm	72%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Apogee
Preis	ca. DM 90,-
Release	November 95

# Games 4 U

Tel. 05251-7743-11, 12 oder 13, Fax 774310

## Alle Titel für PC CD-ROM!

3 Skulls of the Toltecs	79,95	DV
3D Ultra Pinball	69,95	DA
AH-64 Longbow	84,95	DV
Azrael's Tear	79,95	DV
Bad Mojo	79,95	DV
Baphomets Fluch	79,95	DV
Bleifuß 2	64,95	DV
Bubble Bobble	64,95	DA
Bundesliga Manager 97	79,95	DV
Civilization 2	79,95	DV
Comanche 3	89,95	DA
Command&Conquer	89,95	DV
Command&Conquer 2	89,95	DV
Creatures	69,95	DV
Crusader: No Regret	74,95	DV
Cyberia 2	79,95	DV
Daggerfall	84,95	DV
Das Rätsel d. Master Lu	79,95	DV
Davis Cup Tennis	79,95	DV
Daytona USA	79,95	DA
Deadlock	84,95	DA
Der Planer 2	79,95	DV
Descent 2	79,95	DA
Diablo	79,95	DA
Die Akte Pandora	79,95	DV
Die Fugger 2	84,95	DV
Die gr. Schlacht i.d. Ard.	69,95	DV
Die Siedler 2	69,95	DV
Die Siedler 2: Mission D.	29,95	DV
Discworld 2	74,95	DV
Dominion	74,95	DV
Down in the Dumps	79,95	DV
DSA 3 - Schatten ü.Riva	49,95	DV
Dungeon Keeper	79,95	DV
Earth Siege 2	84,95	DV
F-22 Lightning 2	84,95	DV
F1 Grand Prix 2	89,95	DV
F1 Manager 96	69,95	DV
Fable	84,95	DV
Fantasy General	69,95	DV
Fifa Soccer 97	74,95	DV
Flottenmanöver	79,95	DV
Flying Corps	79,95	DV
Gene Machine	69,95	DV
Gene Wars	79,95	DV
Grand Prix Manager 2	79,95	DV
Have a N.I.C.E. Day	59,95	DV
Hind	79,95	DV
Holiday Island	79,95	DV
Hugo 4	64,95	DV
Jagged Alliance 2	89,95	KE
Leisure Suit Larry 7	84,95	DV

## Alle Titel für PC CD-ROM!

Links LS	99,95	DA
Little Big Adventure Cl.	29,95	DV
Little Big Adventure 2	89,95	DV
Mad TV 2	79,95	DV
Master of Orion 2	79,95	EV
MDK	64,95	DV
Mechwarrior 2-Mercenaries	79,95	DV
Missionf. Cyberstorm	89,95	DV
Monopoly	64,95	DV
Monster Truck Madness	74,95	DA
Muppet Treasure Island	84,95	DV
Mutation of JB	49,95	DV
Nascar Racing 2	84,95	DA
NBA Live 97	79,95	DV
NHL Hockey 97	74,95	DV
Nihilist	74,95	DV
Olympic Games	69,95	DA
Orion Burger	69,95	DV
Phantasmagoria 2	79,95	DV
Pole Position	74,95	DV
Privateer 2 - The Darkening	89,95	DA
Pro Pinball - The Web	59,95	DV
Rallye Racing 97	74,95	DV
Rayman	49,95	DA
Rebel Assault 2	89,95	DV
Ripper	84,95	DV
Risiko	74,95	DV
Road Rash	69,95	DV
Rocket Jockey	79,95	DA
Schleichfahrt	79,95	DV
Shannara	74,95	DV
Shattered Steel	79,95	DA
Sherlock Holmes 2	79,95	DV
Silent Hunter	69,95	DV
Sonic	54,95	DA
S.T.O.R.M.	69,95	DV
Syndicate Wars	79,95	DV
T.F.X. EuroF.2000 Plus	84,95	DV
The Need f. Speed S.E.	79,95	DV
Theme Hospital	79,95	DV
Time Commando	74,95	DV
Tomb Raider	69,95	DV
Toonstruck	79,95	DV
TopWare Gold Games	49,95	DV
TopWare Gold 3	49,95	DV
Urban Runner	79,95	DV
Virtua Fighter	74,95	DA
Warcraft 2 Plus	79,95	DV
Worms Plus	69,95	DV
X-Wing vs. Tie Fighter	89,95	DA
Z	74,95	DV
Zork Nemesis	89,95	DV

## Unsere X-miss Hits

Dezember 1996

### Creatures

dt. Version  
69,95

### Diablo

dt. Version  
79,95

### Down in the Dumps

dt. Version  
79,95

### Fifa Soccer 97

dt. Version  
74,95

### Have a N.I.C.E. Day

dt. Version  
59,95

### Tomb Raider

dt. Version  
69,95

### TopWare Gold Games

(40 Spiele auf 15 CD's)  
49,95

## Games 4 U

is a division of

Litfin Publishing GmbH & Co  
Waldenburger Str. 13, D-33098 Paderborn  
Tel. 05251-7743-11, 12 oder 13  
Fax 05251-7743-10

Verandkosten: Nachnahme: 9,50 DM + 3,- DM  
Post-NN-Gebühr, Vorkasse: 7,- DM, ab 200,- DM  
Bestellwert versandkostenfrei. Ausland auf An-  
frage Druckfehler, Preis- und Produktänderun-  
gen vorbehalten. Es gelten unsere Allg. Ge-  
schäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne zusen-  
den. Bei Annahmeverweigerung: 50,- DM Ko-  
stenpauschale.

Deus

# Überlebenstraining

Robinson's Requiem zeigte vor einigen Jahren, daß die Helden der Adventure- und Actionspiele keineswegs unverwundbar sind. Nahezu alle Aspekte des Überlebens auf einem unbewohnten Planeten wurden zum Thema des Spiels gemacht. Mit neuer Grafik und neuer Story begibt sich nun Deus in die Fußstapfen von Robinson.

Auch bei Deus geht es in erster Linie darum, möglichst lange auf einem fremden Planeten zu überleben, ohne von Vergiftungen, infizierten Wunden, Knochenbrüchen oder feindlichen Angriffen dahingerafft zu werden. Da der Planet Alcibiade keineswegs so unbewohnt ist, wie der Planet des Vorgängertitels, sind solche Verletzungen nicht gerade selten. Ein anfangs noch gut ge-

füllter Medizinkoffer hilft, die Wunden fachgerecht zu versorgen. Sogar Erkältungen, durch zu kaltes Wasser zugezogen, muß man heilen, so daß man im Laufe des Spiels zu einem recht passablen Hausarzt ausgebildet wird. Nicht umsonst finden sich in dem umfangreichen Handbuch Hinweise, wie Schienen herzustellen sind, Operationen mit einem Laserskalpell ausgeführt werden und so manche Kostbarkeit mehr. Auf Alcibiade übernimmt man die Funktion eines Kopfgeldjägers, der die gesuchte Verbrecherbande „Crusaders“ ihrem verdienten Schicksal zukommen lassen möchte. Dazu steht einem lediglich ein gut ausgestattetes Waffenarsenal und eine Landkarte zur Seite, für den Rest des Spiels ist man auf sich selbst gestellt. Einige wenige Rätsel gilt es zu lösen, hauptsächlich handelt es sich bei Deus jedoch um ein 3D-Actionspiel (mit vielfältigen medizinischen Aspekten) in einer riesigen Welt. Den Reiz des Spiels machen sicherlich



Die relativ intelligenten Gegner bestehen aus Polygonen und sind gut animiert. Meistens tragen sie wertvolle Waffen und Kräuter mit sich herum.

die unterschiedlichen Locations aus, da Sumpflandschaften, Flußläufe oder Eingeborenensiedlungen sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt wurden.

## Du bist nicht allein

Auch die Fauna paßt ins Bild: Fische, Schlangen und Säugtiere in allen Größen bevölkern Alcibiade, auch Eingeborene gönnen dem Spieler keine Ruhe. Da man sich ständig auf dem Kampfpfad befindet, wäre eine einfache Steuerung angebracht gewesen. Silmarils hatte jedoch die kühne Idee, die Tastatur völlig ungewöhnlich zu belegen und dem

Spieler auch noch eine übervolle Menüleiste zuzumuten. Diese wird im VGA-Modus auf mehrere Leisten verteilt, die mit den Funktionstasten einzeln aufgerufen werden müssen. Deus kostet damit mindestens ebensoviel Eingewöhnungszeit wie ein ausgewachsenes Rollenspiel, eine ebenbürtige Spieliefe und Faszination kann Deus allerdings nicht bieten. Erst im Action-Modus, bei dem auf die medizinischen Aspekte verzichtet wird, kann man Deus ein wenig Spielspaß abringen, inhaltlich wird dann allerdings nur wenig geboten.

Harald Wagner ■



Die wichtige und abschaltbare Menüleiste wurde stark überfrachtet.



Die meisten Objekte verschwinden schnell im allgegenwärtigen Nebel.

## Statement

Deus macht einen zwiespältigen Eindruck: der Simulations-Modus ist einfach zu komplex, um „spielen“ zu können. Man untersucht ständig seinen Körper und überlegt sich, was man im wirklichen Leben machen würde. Dem Spielziel kommt man dabei kaum näher. Der Action-Modus spielt sich wesentlich leichter, hier bietet Deus jedoch vergleichsweise wenig Action. Gute Ideen, die jedoch nicht im richtigen Verhältnis abgemischt wurden.



## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 10 MB / General Midi
CD 207 MB / Audio

<b>REQUIRED</b>
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

<b>RECOMMENDED</b>
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

<b>MULTIPLAYER</b>
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Action-Adventure	
Grafik	68%
Handlung	40%
Handlung	50%
<b>Spielspaß</b>	<b>59%</b>
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Silmarils
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 1995

**Hard & Software**  
**02841-94260**

Im Ring 29, 47444 Moers  
 Fax: 02841-942623  
 Händleranfragen erwünscht!

# MULTIMEDIA KOMPONENTEN

## !! TOP TITEL - TOP TITEL !!

EV: Englische Version DV: Deutsche Version MC: Multi-lingual

<b>Need for Speed Special Edition</b> EV: PC-CD-ROM <b>54.95</b>	<b>F1 Grand Prix 2</b> EV: PC-CD-ROM (479999) + 88.95 <b>69.95</b>	<b>NHL Hockey 97 NBA Live 97* FIFA 97</b> je <b>69.95</b>	<b>Diablo*</b> EV: PC-CD-ROM <b>77.95</b>
<b>Hugo 4</b> EV: PC-CD-ROM <b>64.95</b>	<b>Jagged Alliance 2</b> EV: PC-CD-ROM <b>69.95</b>	<b>Privateer 2*</b> EV: PC-CD-ROM <b>79.95</b>	<b>Tunnel B1* Nascar Racing 2*</b> je <b>84.95</b>
<b>Phantasmoria 2</b> EV: PC-CD-ROM <b>84.95</b>	<b>Creatures</b> EV: PC-CD-ROM <b>67.95</b>	<b>Formal 1*</b> EV: PC-CD-ROM <b>74.95</b>	<b>Command &amp; Conquer 2*</b> EV: PC-CD-ROM <b>79.95</b> Deutsche V. = 89.95 DM
<b>Tomb Raider* Virtue Cop*</b> je <b>74.95</b>	<b>Schleichfahrt Rally Racing 97</b> je <b>69.95</b>	<b>Theme Hospital*</b> EV: PC-CD-ROM <b>69.95</b>	<b>C&amp;C 2 Red Alert + Level CD</b> EV: PC-CD-ROM <b>88.95</b>
<b>Bleifuß 2</b> EV: PC-CD-ROM <b>54.95</b>	<b>Akte Pandora*</b> EV: PC-CD-ROM <b>74.95</b>	<b>Star Control 3*</b> EV: PC-CD-ROM <b>79.95</b>	<b>Theme Hospital* Daggerfall*</b> je <b>69.95</b>
<b>Baphomets Fluch Toonsruck</b> je <b>67.95</b>	<b>F22 Lightning* Deadlock*</b> EV: PC-CD-ROM <b>95</b>	<b>Super EF 2000*</b> EV: PC-CD-ROM <b>89.95</b>	<b>Bundesliga Manager 97</b> EV: PC-CD-ROM <b>69.95</b>
		<b>War Wind*</b> EV: PC-CD-ROM <b>69.95</b>	

\*Trotz der Bezeichnung noch nicht erschienen, um Vorbestellung und geben.

## Marken-CDROM-Laufwerke

4fach Speed E-IDE, 600KB/s	149.95
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	199.95
10fach Sp. E-IDE, 1500KB/s	239.95
CD Rohlinge CDR75	14.95
CD Leerhüllen 10er Pack	5.95

Hardware	
Creative Soundbl. 16 PnP	139.95
Active Soundbl. 32 PnP	209.95
Aktivboxen 120 Watt PMPO	49.95
Aktivb. 3D-Sound 300 Watt	89.95
4MB PS/2 Modul -60ns	44.95
8MB PS/2 Modul -60ns	89.95
16MB PS/2 Modul -60ns	179.95
32MB PS/2 Modul -60ns	auf Anfr.

## !! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

### CD-Recorder 2/4 fach

Grundis oder Sony Intense Laufwerk mit  
 SCSI Schnittstelle. 4-fache Geschwindigkeit  
 beim Lesen und 2-fache beim Schreiben  
 mit CD-Recording Software Gear-Mil

Barpreis	799.-
DM	37.-

### ELSA Victory 3D

Die ultimative 3D2D Spezialkarte. 64 Bit  
 Grafikprozessor für Worlds mit 53 VRDP Pixel  
 PO. 3D Beschleuniger für die neuesten  
 Games unter Dos/Windows 2MB 500 Run-  
 nablester Achtung 4MB VR! Game 1 CD

Barpreis	329.-
DM	29.-

### Matrox Mystique

Die komplette 3D Entertainment  
 und Multimediale Solution für zu  
 Hause True Color bei 1280x1024

Barpreis	399.-
DM	35.-

### Nintendo 64

Die 64 Bit Spezialkarte stellt alles  
 in den Schatten was Sie bisher an  
 Einzelziel-Grafik gesehen haben,  
 inklusive Mario 64

Barpreis	499.-
DM	44.-

Wir lernen CD's s... ab 0.99 DM

### Pentium133/1GB/CD

130MHz 1GB 160k 4fach CDROM 6MB RAM  
 AT MACH-16MB, 256MB Cache PnP,  
 Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Easy 7  
 Photo Works, Calamus Star Office, Acrobat E  
 Muck Master 7, Online Home Control, jms

Barpreis	1899.-
DM	88.-

### Pentium166/1GB/CD

166MHz 1GB 160k 4fach CDROM 6MB RAM  
 AT MACH-16MB, 256MB Cache PnP,  
 Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Easy 7  
 Photo Works, Calamus Star Office, Acrobat E  
 Muck Master 7, Online Home Control, jms

Barpreis	2299.-
DM	77.-

### Pentium200/1GB/CD

200MHz 1GB 160k 4fach CDROM 6MB RAM  
 AT MACH-16MB, 256MB Cache PnP,  
 Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Easy 7  
 Photo Works, Calamus Star Office, Acrobat E  
 Muck Master 7, Online Home Control, jms

Barpreis	2449.-
DM	82.-

### Notebook P100

Texas Instruments Exl 510 10" 4"  
 Dual Screen 64000 Farben, 8MB  
 EDO-RAM 810MB HD 1680 Sound,  
 4fach-CDROM, Windows 95

Barpreis	2799.-
DM	94.-

Finanzierung ab 300.- DM möglich.

Effektiver Jahreszins = 12.9%

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr

Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Alle Preise Incl. MwSt zzgl. Versandkosten, Ladenpreise können abweichen!

MLC GmbH, Express-Versand  
 02841-94260

# Der große PC-Zaubererkasten

Das gab's noch nie!

Ein Gefühl wie in Las Vegas!

Nach tausenden von Jahren, in  
 denen die Geheimnisse von Zaubertricks  
 aufs strengste gehütet waren, wurde  
 jetzt ein großer Zauberer abtrünnig!  
 Er verrät Ihnen über 50 Tricks - durch-  
 führbar mit Alltags-Utensilien. Verzaubern  
 Sie Ihre Kinder, verblüffen Sie Ihre Freunde,  
 verhexen Sie die Welt!



Alle Tricks werden genau erklärt.



Sie können es sofort nachmachen.



So werden Sie zum Zauberstar



PC CD-ROM  
 auch für Windows 95

auch für POWER MAC



Distributed by

©1995, 1996 Electronic Studios Ltd. All rights reserved.  
 Alle Rechte vorbehalten. Unautorisierte Kopien, Verleihen oder Weiterverkauf der Unterlagen sind strafbar.

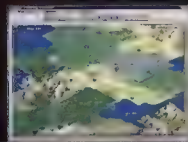
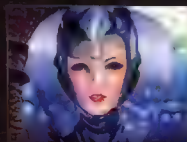


# DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

# Ein Planet. Eine Chance. Erobern Sie ihn – bevor es die anderen tun!

Im unbarmherzigen Kampf um die Vorherrschaft auf einem kostbaren Planeten stehen sieben Völker einander mit verzweifelter Entschlossenheit gegenüber. Das Überleben Ihrer Rassen steht auf dem Spiel, daher kennen sie alle nur ein Ziel: Diesen Planeten für sich zu gewinnen, koste es, was es wolle.



- Deadlock kombiniert in großartiger Manier das Beste zweier höchst populärer Spielgenres: Die klassische Idee von der Eroberung eines Imperiums mit einer brillanten Wirtschaftssimulation.
- 5 verschiedene Spielmodi für bis zu 7 Spieler: Allein gegen den Computer, 2 Spieler über serielltes Kabel, 2 Spieler über Modem, 7 Spieler über LAN-Netzwerk oder 7 Spieler über Internet.
- Führen Sie Ihre Kolonie durch wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung zum Sieg oder schalten Sie die Gegner mittels atemberaubender futuristischer Kriegsführung aus.
- Unglaublich realistische, perfekt synchronisierte Aliens.
- Englische Version (mit Umtauschmöglichkeit) ab sofort erhältlich. Deutsche Version folgt im Dezember.

## Jetzt erhältlich!!

„Tja, jetzt ist mein heimlicher Favorit ... doch entthront worden. Accolades Planetenkampf motiviert nicht nur für Stunden (oder eher Tage), selbst nach verlorenen Spielen ist der Frustrationsfaktor erfreulich niedrig.“ Power Play 11/95

„Deadlock könnte das werden, was ... nie war ... eine exzellente Umsetzung des Civilization-Konzepts im Weltraum – edel gestylt, angenehm zu bedienen, lange motivierend und hinreichend intelligent im Gegnerverhalten.“ PC Games 10/95

ACCOLADE



WARNER INTERACTIVE

<http://www.accolade.com>

PC CD ROM

The 3DO Company zeigt immer mehr Präsenz auf dem PC-Spiele-Markt. Nachdem zuletzt das Internet-Rollenspiel Meridian 59 einen überaus positiven Eindruck hinterließ, streckt die Firma bei Wages of War nun ihre Fühler in Richtung Strategie-Genre aus.

Es ist die übliche Geschichte: Rohstoffe werden knapp, die Menschheit prügelt sich darum, Terrorismus und Drogenkartelle sind auf dem Vormarsch. Ihre Aufgabe in all dem Endzeit-Chaos besteht nun darin, als Leiter einer Söldner-Verleihfirma das Beste aus der prekären Weltlage zu machen, die Aufträge Ihrer Kunden erfolgreich zu Ende zu führen und selbst zum Marktführer Ihrer Branche aufzusteigen. Ihr Klientel meldet seine Wünsche per Telefon bei Ihnen an, und Sie entscheiden, ob Sie den Auftrag zu den vorgeschlagenen Konditionen annehmen oder erst einmal um einen besseren Preis pokern. Anschließend kümmern Sie sich um die Logistik des Einsatzes: Sie bestimmen, welche Söldner für die Aufgabe die geeignetsten sind,

## Wages of War Blutsold



Schon das kurze Intro zu Wages of War präsentiert sich für den C&C-verwöhnten Spieler wenig aussagekräftig und spektakulär.

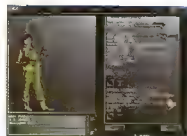
statten sie mit geleasten Waffen aus, organisieren den Transport usw.. Ein großes Manko hierbei ist, daß Sie einmal getroffene Entscheidungen nicht mehr revidieren können.

### Your turn...

Wenn die zeitaufwendigen Vorbereitungen einmal abgeschlossen sind, begibt sich die Söldnertruppe zum Einsatzort. Einen kleinen Ausschnitt des Terrains nehmen Sie dabei auf dem Hauptscreen aus der isometrischen Perspektive wahr, während Ihnen eine viel zu winzige Karte im Interface den Gesamtüberblick verschafft. Die Aktionen jedes einzelnen Söld-

ners lassen sich über eine Vielzahl von Icons festlegen. Rundum tastet man sich nun im Schnecken tempo Mann für Mann bis zum Einsatzort vor und erwehrt sich der auftauchenden Computergegner. Grafisch und soundtechnisch bietet Wages of War durchaus Ansprechendes. Die Unübersichtlichkeit der Terrairndarstellung und die umständliche Icon-Steuerung heben den Schwierigkeitsgrad jedoch unnötig an, und die Rundenbasiertheit des Programms hat einen ungeheuer zähen Spielverlauf zur Folge, da man dem Söldnerkollektiv nicht einmal gruppenweise Befehle erteilen kann.

Herbert Aichinger ■



Vor dem Einsatz rüstet man seine Mannen individuell mit Waffen und nützlichen Gerätschaften aus.



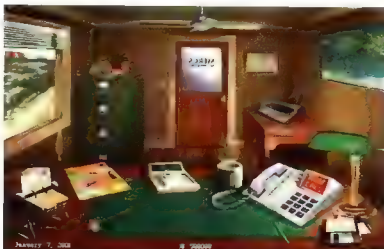
Der kleine Terrain-Ausschnitt und die zahlreichen Icons machen den Spielverlauf nicht gerade übersichtlich.

### Statement

In Echtzeit hätte WoW ein ähnlicher Krüller wie C & C werden können. Das Rundenschema, das komplizierte



Interface und die mangelnde Flexibilität des Programms machen den Spielablauf jedoch derart schwerfällig, daß jede Spannung im Keim erstickt wird. Einsteiger sollten von diesem Programm die Finger lassen, denn Verblissenheit und Geduld sind für Wages of War Grundvoraussetzungen.



Wie in zahlreichen anderen Programmen stellt auch in Wages of War das Büro das Zentrum dar, in dem alle organisatorischen Fäden zusammenlaufen.

SPECS & TECHS	
VGA/ Testatur	
SVGA/ Maus	
DOSSWIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 95 MB/ General Midi	
CD 536 MB/ Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Strategie	
Grafik	75%
Handling	70%
Handlung	63%
Spielspaß	55%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Studio 3DO
Preis	ca. DM 120,-
Release	November 1996



Captain Quazar

# Kosmische Grillparty

Mit einer kunterbunten Mischung aus *Crusader: No Remorse* und *Duke Nukem* versucht Newcomer 3DO Studios, jetzt auch im Action-Genre Fuß zu fassen. Die verrückt erzählte Geschichte um den Super-Cop Captain Quazar erstreckt sich über zehn riesige 2D-Levels und könnte grafisch schon fast mit einem Zeichentrickfilm mithalten.

Wäre dieser kernige Bursche nicht schon nach einem Himmelskörper benannt, so würde der Namen Duke wohl am besten zu ihm passen. Genau wie das große Vorbild plättet Captain Quazar nämlich jegliche Lebensform, die ihm in die Schußbahn kommt. Dabei läuft sogar alles im Namen der universalen Gesetzeshüter ab: eine Bande von Weltraum-Gangstern will die Herrschaft

über die Milchstraße an sich reißen und Quazar muß einschreiten. Auf drei verschiedenen Planeten haben sich die Bosse verschanzt, um ihren Plan in die Tat umzusetzen.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Super-Cops und soll den zehn dort befindlichen Verbrechernestern einen kurzen aber unvergesslichen Besuch abstatten. Sein Reisegepäck besteht aus einer automatischen Bleispritze, einem Raketenwerfer und diversen Sprengsätzen. Aus der Schrägperspektive wird der Held in acht Richtungen durch die gigantisch großen Levels gelenkt. Zerschossen bzw. gesprengt werden kann grundsätzlich einmal alles: bewaffnete Ganoven, herumliegende Kisten, Strahlballen und Fässer sowie diverse Gebäude, in denen sich weitere Unholde verstecken.

## Im wahrsten Wortsinn: ein Feuerwerk!

Je nach Missionsziel gilt es, verschiedenartige Gegenstände oder Apparate ausfindig zu



So schön die Comic-Grafik hier auch wirkt - unter Windows 95 ist sie zum Einschlafen langsam. Ähnlich schlimm verhält es sich mit der Steuerung.

machen und zu zerstören. Konzentriert man sich nicht ausschließlich auf das Hauptziel und die Unzahl von schießwütigen Mutanten, sondern bombardiert man auch scheinbar unauffällige Möbelstücke, so lassen sich zahlreiche Power-Ups, Verbandskästen und bessere Waffen finden. Einige Puzzles, wie geheime Codewörter für Teleporter und versteckte Hinweise von gefangenen Ganoven, erzeugen eine *Crusader*-ähnliche Spielatmosphäre. Ausgesprochen abwechslungsreich ist nicht nur die grafische Gestaltung der unterschiedlichen Planeten (Lava-Planet, Dschungelwelt usw.) und der 13 Waffensysteme, sondern

auch die Animation der dahinscheidenden Gegner: teilweise bildschirmfüllende Animationen lassen bei jedem Duke Nukem-Fan melancholische Gefühle aufkommen. Wer nicht alleine auf Verbrecherjagd gehen will, kann einen weiteren Mitspieler zur Tastatur bitten und mit Lieutenant Pulzar als Partner am selben Rechner spielen. Größter Haken an der Sache ist wohl der SVGA-Modus, der selbst auf einem Pentium 120 noch höllisch ruckelt. Wer sich hingegen mit der altbackeneren VGA-Grafik zufriedengibt, kann auch auf einem Pentium 75 relativ flüssig spielen.

Thomas Borovskis ■



Zerstörung geht über alles: in der Waffenkammer wird nachgekauft.



Chaos im Doppelpack: Ein zweiter Spieler lenkt Lieutenant Pulzar.

## Statement

An Ideen hat es nicht gefehlt: witzige Comic-Animationen und eine abgedrehte Story schaffen Laune bei Fans von Ballerspielen. Zu wenig Zeit wurde hingegen in die ruckelige SVGA-Grafik und die Spielbarkeit investiert. Egal ob man die umständliche Tastatur-Steuerung oder den Joystick benutzt - treffen ist reine Glücksache. Wer mit dem VGA-Modus leben kann, bekommt trotzdem viel Spaß fürs Geld.



## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOSEWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 1 MB / General MIDI
CD 450 MB / Audio

### REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM
Doublespeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 166, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

2 Spieler an einem PC
-----------------------

## RANKING

Action	
Grafik	70%
Handling	88%
Handlung	20%
Spielspaß	42%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	3DO Studios
Preis	ca. DM 80,-
Release	bereits erhältlich

# Jens Dührkop • CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe • ☎ 04531/87821

## Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA, alle  
Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen  
Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für  
Programme, die **bei uns** gekauft wurden)

## 20 Wargame Classics

CD-Sammlung mit 20 Strategiespielen von *SSI*,  
*SSI*, *Impressions*, 10 davon **bei uns** mit deut-  
schen Anleitungen z.B.: Gary Grigsby's War in  
Russia, Pacific War, Battles of Napoleon,  
Western Front, Sword of Aragon. 119,95 DM

## Classics-Paket

20 Wargame Classics + Pacific War Editor +  
Carrier Strike Expansion-Disk + 1 Szenariumd-  
iskette für TANKS + 1 Szenariumdiskette für  
Battles of Napoleon: 160 DM

## Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit Vollversionen von 14 Strategie-  
spielen von *SSI*, 3'60, *Koei* u.a. (dA = **bei uns**  
mit deutscher Regelübersetzung):  
Harpoon 2 (dA) + Battlesets 2+3, V for Victory  
1+3, Ganghis Khan 2 (dA), Romance of the 3  
Kingdoms III, Operation Europe, High Command  
(dA), Command HQ, Tanks (dA, Version 1.3),  
Clash of Steel und *SSI*s bislang erfolgreichstes  
Wargame: *Steel Panthers* (dA, neue Version  
1.2N). Für PC. 119,95 DM

## Collection-Paket:

Definitive Wargame Collection 2 + 2 Szenari-  
um-Disketten für Tanks + 2 Szenariumdisketten für  
*Steel Panthers* zusammen: 160 DM

## Szenarium-Disketten für Steel Panthers

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen  
mit *Steel Panthers* spielbar). Lizenzangaben der  
US-Firma Novaster (d.h., englische Bildschir-  
mtexte, deutsche Übersetzung der historischen  
Hintergrundangaben). z.B.:  
Nr. 1: Kanjow 1943 (11 Szen.), 17,95 DM  
Nr. 3: Tiger-Raid + Amheim (20 Szen.) 29,95 DM  
Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 17,95  
Nr. 6: Anzio, Rapido (10 Szen.): 17,95  
Nr. 8: Norwegen, 1940 (11 Szen.): 17,95 DM  
Nr. 10 Der "Wüstenfuchs" (10 Szen.): 17,95 DM

## Age of Rifles (SSI)

Simulation von Schlachten zwischen 1846-1905 (amerikanischer Bürger-  
krieg, deutsch-französischer Krieg, britische Kolonialkriege usw.) Über  
60 Szenarien (z.B. Gettysburg, Königgrätz, Sedan) mit z.T. über 300  
Einheiten, Feldzugmöglichkeit, Editor (1.000 Uniformen, 80 Waffen, 28  
Nationalitäten). Ein neuer Klassiker! **Bei uns** mit deutscher Regelüber-  
setzung + Update auf Vers. 1.011 Für PC (CD, mind. 486er, 8 MB RAM,  
Super-VGA). 109,95 DM  
Wertung in Computer Gaming World 11/96: 5 Sterne (Höchstwertung)!

## Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)

Aufwendige Simulation  
von Seeschlachten des  
18./19. Jahrhunderts.

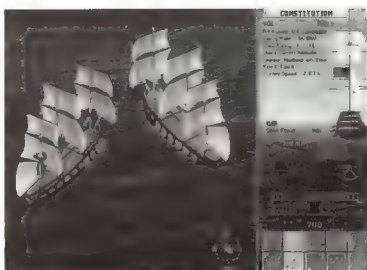
18 Szenarien (Trafalgar  
usw., z.T. über 20  
Schiffe gleichzeitig im  
Spiel), 1 Spielzug = 3  
Minuten, Enternand  
ver, 133 Schiffstypen,  
4 Munitionstypen,  
Feldzugmöglichkeit,  
Szenariumeditor u.a.m.

**Bei uns** mit deutscher  
Regelübersetzung!  
Für PC (mind. 8 MB  
RAM, Super-VGA, CD)  
109,95 DM.

## Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen

z.B. (jeweils für PC):

Battleground 2: Gettysburg (TalonSoft)  
(Windows, CD): 99,95 DM  
Battleground 3: Waterloo (TalonSoft)  
(Windows, mind. 8 MB RAM, CD): 109,95 DM  
Battleground 4: Shiloh (TalonSoft)  
(Windows, mind. 8 MB RAM, CD): 99,95 DM  
Battleground 5: Antietam (TalonSoft)  
(Windows, 8 MB RAM): 109,95 DM  
Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM  
Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM  
Close Combat (Microsoft) (ex Beyond Squad  
Leader, nur für Windows 95): 99,95 DM  
D-Day (Avalon Hill) (Super-VGA,  
8 MB RAM, CD): 109,95 DM  
Operation Crusader (Avalon Hill) (8 MB RAM,  
Super-VGA, CD): 109,95 DM  
P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-46, Land, Luft, See  
(Super-VGA, CD, Windows): 99,95 DM  
Pacific War Editor (+ Update + Szen.): 19,95 DM  
Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in  
Europa, strategisch (Windows): 40 DM  
Romance of the 3 Kingdoms IV (Koei) (CD,  
Windows, 8 MB RAM): 99,95 DM  
Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Ein-  
heiten! (CD, Super-VGA, 8 MB RAM): 109,95 DM  
Tigers on the Prowl (HPS), auf Disk: 99,95 DM  
V for Victory Collection (3'60) CD: 89,95 DM  
World War II - Battles of the South Pacific (OOP)  
auf Disk: 49,95 DM  
Zulu War (ISI), Disk (Windows, VGA): 79,95 DM



Gary Grigsby's

## Steel Panthers II: Modern Battles

Taktisch, Koreakrieg bis Gegenwart. Viele Waf-  
fensysteme Szenarien, Feldzüge, Szenariumed-  
itor usw. **Bei uns** mit dt. Regelübersetzung. Für  
PC (8 MB RAM, Super VGA, CD). 109,95 DM

## New Horizons (Koei)

Strategie-, Wirtschafts- und Rollenspiel über  
Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im  
16. Jahrhundert. **Bei uns** mit dt. Regelüber-  
setzung! Für IBM (VGA, CD): 79,95 DM

## TACOPS (Arsenal)

Komplexe Simulation von Gefechten der Moder-  
nen auf taktischer Ebene (die Einheiten sind  
Züge/Halbzüge). Programmiert von einem Major  
des US Marine Corps. Von zahlreichen Einheiten  
der kanadischen Armee, der US Army und des  
US Marine Corps für Ausbildungszwecke einge-  
setzt. **Bei uns** mit dt. Regelübersetzung (31 S.)  
Für IBM (Super-VGA, Windows, Disk): 99,95 DM

## Deutsche Regelübersetzungen

### einzeln z.B.:

Age of Rifles: 15 DM  
Carrier Strike: South Pacific: 15 DM  
D-Day: America Invades: 15 DM  
Empire II: 15 DM  
Ganghis Khan 2: 12 DM  
High Command: 15 DM  
Pacific War: 15 DM  
Panthers in the Shadows: 20 DM  
Romance of the 3 Kingdoms IV: 13 DM  
Stalingrad: 15 DM  
TacOps: 20 DM  
War in Russia: 15 DM

## Kosims ohne Computer (Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung, z.B.:

### BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Rö-  
mischen Reiches (Varus' Feldzug am Rhein, Aufstand der Bataver usw.).  
Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 69,95 DM

### Panzerkrieg

Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe SS 1941-44. Mit 1 Spielplan  
(55x85cm) und 500 Countern: 69,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von  
3 DM in Briefmarken erhältlich.

Versandkosten: Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80  
Nachnahme: 9,80 DM



Wetten dass?

# Einmal Wettkönig...

Trotz des Rechtschreibfehlers im Titel schaffte es „Wetten dass?“, Deutschlands beliebteste Spielshow zu werden – und es seit fast genau 15 Jahren auch zu bleiben. Damit dieses Jubiläum gebührend gefeiert wird, legt der Systema Verlag jetzt ein Computerspiel auf, mit dem jeder Zuschauer zum Wettkönig werden kann.

**W**etten, daß jetzt viele Leser denken, eine „Wetten dass?“-CD-ROM müsse ein ähnlicher Reifall werden wie die jämmerliche Multimedia-CD zu RTL Samstag Nacht? Falls ich verliere, werde ich mir 24 Stunden lang die lustigen CD-ROM-Videoclips unserer Mitbewerber ansehen. So bedrohlich sehen die Wetten der Spielshow „Wetten dass?“ natürlich nicht aus. In der beliebten

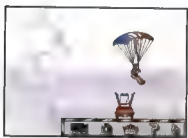
ZDF-Sendung geht es vielmehr darum, außergewöhnliche Fähigkeiten unter Beweis zu stellen – etwa ein besonders gutes Zahlengedächtnis oder der geschickte Umgang mit tonnenschweren Maschinen. Wer nicht das Glück hat, mit solchen Talenten gesegnet zu sein, war bislang zur samstag-abendlichen Passivität verdammt. Mit der „Wetten dass?“-CD wird das anders – denn jetzt kann auch der Normalbürger versuchen, an einem Fallschirm in einer Unterhose zu landen oder ein Nähgarn mit einem Gabelstapler einzufädeln.

## Für Fans: die kostenlose Archiv-CD

Für das Computerspiel wurden 16 verschiedene Wetten umgesetzt, die quer aus allen Bereichen stammen: Gedächtnistests, kleine Geschicklichkeitsspiele und andere Wetten, wie das Erkennen bestimmter Gegenstände an deren Klang (Autotüren, Vogelstimmen, usw.). Sieben verschiedene



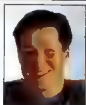
Schwierigkeit 7 macht die Wetten noch schwieriger als im Original.



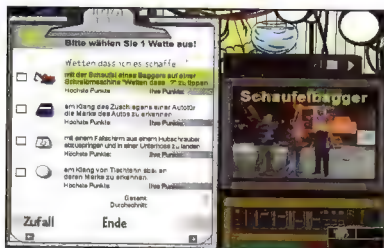
Manche Wetten sind einfache Action- oder Geschicklichkeitsspiele.

## Statement

Keine schlechte Idee, die „Wetten dass?“-Folge für Zuhause! Wer nach einem Spiel für die ganze Familie sucht, wird hier auf alle Fälle fündig. Die 16 gestellten Wetten machen gerade im Viererkreis viel Spaß – und verleihen dank der sieben Schwierigkeitsgrade und der gelungenen Spielbarkeit zum wiederholten Spielen. Nichts für den Profi-Zocker – aber ein herrliches Mittel gegen sonntägliche Langeweile im Familienkreis.



Thomas Borovskis ■



Zu allen 16 Wetten wurden Ausschnitte aus den entsprechenden Fernsehshows beigegeben. Man trifft auf die illustresten Menschen und Maschinen.

Schwierigkeitsgrade garantieren, daß auch ungeübte Kandidaten eine Chance beim Lösen der gestellten Aufgaben haben. Der Spielverlauf lehnt sich eng an den Aufbau der Sendung an: jeder der 1 – 4 Mitspieler wählt sich ein Spiel aus, das er und die anderen reihum bewältigen müssen. Vor jedem Durchgang geben alle Mitspieler ihre Wetten ab („Schaffst er's oder schafft er's nicht?“). Richtige Einschätzungen werden mit Punkten belohnt – ebenso wie erfolgreich gemeisterte Aufgaben. Wer nach allen Wettdurchläufen die meisten Punkte auf dem Konto hat, darf sich fortan mit dem Titel

„Wettkönig“ schmücken. Alle Wetten wurden mit sichtlich Liebe zum Detail umgesetzt und erinnern in Grafik und Steuerung an einfache Action- bzw. Denkspiele. Während zur Bedienung der Hör- bzw. Gedächtnis-Spielen die Maus benötigt wird, werden die Geschicklichkeitsspielen, wie der oben erwähnte Fallschirmsprung, über die Cursortasten gesteuert. Neben den 16 Original-Videoclips, die den Spielern in die jeweilige Problemstellung einführen, liegt der Verkaufversion eine weitere Multimedia-CD mit den Archivdaten aller bisher ausgestrahlten Sendungen bei.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS: WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	400 MB Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM,	Out. I/O Speed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 100, 16 MB RAM,	Out. I/O Speed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
4 Spieler an einem PC	

RANKING	
Action/Denkspiel	
Grafik	70%
Sound	42%
Handling	70%
Spiele Spaß	68%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Systema Verlag
Preis	ca. DM 50,-
Release	November



# Fragile Allegiance

## Erz-Feindschaften

**Spiele-Kauf mit Hindernissen: Wenn Ihnen der Software-Händler Ihres Vertrauens etwas anderes als das neue Strategiespiel von Gremlin Interactive in die Hand drückt, haben Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit „Frätscheil Alietschüns“ falsch akzentuiert. Aber jetzt wissen Sie ja, wonach Sie fragen müssen...**

Als Zweigstellenleiter der Firma TetraCorp organisieren Sie die Besiedlung vielversprechender Planeten und gründen dort gigantische Kolonien, die Sie mit allem ausstatten, was der Mensch zum Leben braucht: Waffenfabriken, Raumhäfen, Kliniken, Wohnkomplexe, Farmen, Verteidigungs-Anlagen und vieles mehr, die Sie in Form von gerenderten Bauwerken einfach auf den isome-

trisch dargestellten Oberflächen der Gesteine verankern. Die Bauzeit rechnet das Programm in Tagen ab; oben-dreien wird eine bestimmte Menge an „Credits“ fällig. Ihre Siedlung finanziert sich in erster Linie durch den Abbau von zehn verschiedenen Erzen, die zum Teil auch als Baumaterial für Gebäude erhalten. Seltene Mineralien ermöglichen die Konstruktion von Raketen mit beeindruckender Durchschlagskraft.

### Startprobleme

Ausgekundschaftete Planeten werden mit Scouts auf Rohstoff-Vorkommen untersucht und bei Eignung beansprucht - es sei denn, es kommt zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit einer der konkurrierenden Companies, die ähnliche Ziele wie Sie verfolgen. In diesem Fall greifen Sie auf Ihre Raumschiff-Armada zurück (die Sie selbst mit Lasern, Schilden usw. bestücken dürfen) und bombardieren damit die gegnerischen Stützpunkte;



So sieht eine typische Fragile Allegiance-Basis aus. Ein Klick auf eines der charakteristischen Gebäude läßt das dazugehörige Menü aufklappen.

beeindruckend animierte Weltraumschlachten im Krieg-der-Sterne-Format sind die Folge. Alternativ können Sie diplomatische Beziehungen aufnehmen, die bis hin zu Handelsabkommen und Nichtangriffs-Paketen reichen. Um dem intergalaktischen Fortschritt folgen zu können, betreibt die TetraCorp eine Schwesterfirma namens Sci-Tek, die mit ihren Erfindungen sowohl die militärische Stärke als auch die Produktivität Ihrer Fabriken verbessert. Einzelne Aufgabengebiete dürfen angenehmerweise an rekrutierte Kolonien-Manager delegiert werden. Alles in allem mag Fragile Allegiance

anche kurzfristig seine Reize haben, kommt aber trotz der 11 abwechslungsreichen Missionen und einem „Custom Mode“ (freie Wahl der Universums-Ausmaße, Asteroiden-Dichte, vertretene Zivilisationen usw.) nicht an die Qualität eines Master of Orion 2 heran. Das gilt auch für den Benutzerkomfort, denn das Interface schafft es durch die verwirrende Masse unterschiedlichster Icons problemlos, nicht nur den FA-Einsteiger erst mal gründlich einzuschüchtern. Tutorials und Online-Hilfen sorgen jedoch schnell für den nötigen Durchblick.

Petra Maueröder ■



Sci-Tek liefert die Baupläne für effektivere Waffen und Anlagen.



Raumschiffe nach Maß: Jedes Exemplar wird individuell bestückt.

### Statement

Wer bereits Ascendancy oder Master of Orion 2 auf seiner Festplatte hat, kann vom Kauf absehen; als Routinier fühlt man sich über kurz oder lang schlichtweg unterfordert. Revolutionäres bietet Fragile Allegiance also nicht, aber für Hin-und-wieder-Strategiespieler mit dem Wunsch nach limitierter Komplexität ist das Programm wie geschaffen - zumal man mit nachahmenswerten Tutorials angeleitet wird.



### SPECS & TECS

VGA / Tastatur	5VGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 36 MB / General Midi	CD 470 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
Modem, Netzwerk k (4 Spieler)	

### RANKING

Strategie	
Grafik	75%
Handlung	60%
Handling	75%
Spielspaß	76%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gremlin Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

# PC ACTION

## DAMIT SIE WIE

## VERRÜCKT SPIELEN!

<http://www.pcaction.de>



**PC ACTION** - das Profimagazin für PC-Spieler - testet für Sie! Wir verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 12/96: **Fifa 97**, was leistet die neue Grafik-Engine des Sport-Blockbusters? Im Test: **Privateer 2**, **Toonstruck**, **BM '97** und **C&C 2** sowie **Shattered Steel** und das 3D-Abenteuer

für Spielprofis: **Tomb Raider**. Außerdem: Großer Hardware-Vergleichstest: Welche Computersysteme können Spieler überzeugen?

Komplettlösungen zu: **Orion Burger**, **Syndicate Wars**, **Der Planer 2**, **NHL '97** und viele weitere Tips & Tricks. Großer Vorschaubericht zu **Dark Earth**, **Deconstruction Derby 2** und **Larry 7!**

Der Preis? Sagenhafte **DM 7,50** monatlich für Heft und CD-ROM!

Oder für den unschlagbaren Preis von **DM 4,90**: **PC ACTION** „pur“, das Heft ohne CD-ROM!

**COMPUTEC  
VERLAG**

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielmagazine.

## JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Hunter Hunted

# Jäger und Gejagte

So richtig am Ende war der Genremix aus Jump & Run und Actionspiel noch nie, doch außer Electronic Arts' Abuse im letzten Sommer konnte sich kein Spiel dieses Genres durchsetzen. Sierra startet mit Hunter Hunted einen neuen Versuch, dieses betagte Spielprinzip neu zu beleben.

Immerhin kann Sierra mit einigen neuen Spielideen aufwarten, die Hunter Hunted zu einem interessanten Produkt machen. Der Name des Spiels bezieht sich auf die Tatsache, daß man sowohl den „guten“ Jäger Jack als auch den „bösen“ gejagten Minotaurus Garathe Den steuern kann. Jeder

der beiden hat diverse Vor- und Nachteile, was die körperlichen Fähigkeiten und die mögliche Bewaffnung betrifft. Als Garathe Den hat man anstelle der Feuerwaffen nur Hieb- und Wurfaffen, dieser Nachteil wird durch Bärenkräfte allerdings wieder ausgeglichen.

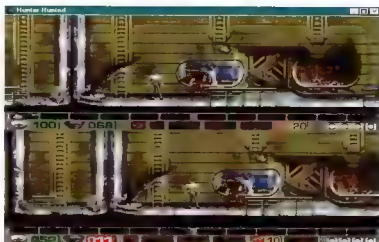
## Statement

Hunter Hunted ist sicherlich keine Sensation im Weihnachtsgeschäft, ein solides und kurzweiliges Spiel ohne allzu hohen Denkanpruch ist es jedoch allemal. Für die Mittagspause im Großraumbüro eignet sich Sierras Spiel ebenso gut wie für das kleine Spielchen nach dem Abendessen. Daß man sich mit Hunter Hunted mehrere Nächte um die Ohren schlägt, ist jedoch äußerst unwahrscheinlich.



## Komplettausstattung

In den insgesamt 100 Levels findet sich so ziemlich alles, was sich ausgefeilte Gamedesigner in den letzten zehn Jahren haben einfallen lassen: Minen, Selbstschußanlagen, Geheimtüren, Teleporter, Mutation und Medipacks. Durch Gänge aus und in den Bildschirm hinein erhalten die klassisch aufgebauten Levels eine dritte Dimension, es gehört also ein gutes räumliches Gedächtnis dazu, sich in den

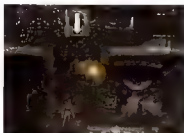


Im Split-Screen-Modus kann man mit- oder gegeneinander spielen. Zwei Joysticks sollte man sich dafür aber schon gönnen.

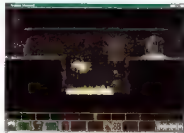
komplexen Gebilden zurechtzufinden. Um damit das Spiel nicht zu kompliziert werden zu lassen, befinden sich an den wichtigsten Kreuzungen und Abzweigungen Richtungsschilder, die den Weg zum Ausgang deuten.

Herausragendes Feature ist die zoomende Kamera, die ständig dafür sorgt, daß man seine Spielfigur sowie die nähere Umgebung sieht, die Objekte aber noch vernünftig groß bleiben. Durch den Einsatz von Windows 95 sind die Hardware-Anforderungen vergleichsweise hoch, seltsamerweise wurde auf eine Netzwerkfähigkeit verzichtet.

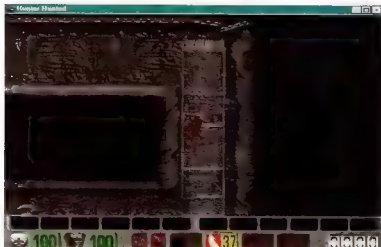
Harald Wagner ■



Die Levels sind gespickt mit Teleportern, Selbstschußautomaten und Fallen. Nur die dritte Dimension in dem Spiel ist wirklich innovativ.



Dem Feuer sollte man nicht zu nahe kommen, obwohl dort Medipacks locken.



In einigen Levels übernimmt man die Steuerung eines Minotaurus, der zwar keine Schußwaffen, dafür aber Bärenkräfte hat.

## SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 30 MB / General Mid
CD 236 MB / Audio

## REQUIRED

Pentium 60, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM
---

## RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
--

## MULTIPLAYER

2 Spieler an einem Rechner
----------------------------

## RANKING

### Action

Grafik	78%
Handling	85%

### Spielspaß

Spiel	englisch
-------	----------

Handbuch	englisch
----------	----------

Hersteller	Sierra
------------	--------

Preis	ca. DM 100,-
-------	--------------

Release	Dezember 96
---------	-------------

# Ball & Play Software-Versand

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Nur in  
46485 **Wesel**  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!  
Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

**KEIN CLUB!**  
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



**HUGO 4**  
Deutsche Version  
nur DM 67,-

CD-ROM	DA 69,99	CD-ROM	DA 69,99
3D Ultra Pinball 2	DA 69,99	- Ascendancy	DA 69,99
Ace Ventura	DA 69,99	- Jagged Alliance	DA 69,99
AH - 64 Longbow	DA 69,99	- Kaiser deluxe	DA 69,99
AH - 64 Mistdunkel	DA 69,99	FI Manager	DA 69,99
Allen Trilogy	DA 74,99	Formula 1 Manager	DA 69,99
Azalea Tears	DA 69,99	Formula One Gt. Prix 2	DA 69,99
Baphomet's Fluch	DA 69,99	Gene Maschine	DA 69,99
Battle Isle 3	DA 39,99	Gene Wars	DA 79,99
Betrayal in Antara	DA 74,99	Golden Gate Killer	DA 69,99
Birthing	DA 74,99	Grand Prix Manager 2	DA 69,99
8 am Maschinehead	DA 69,99	Grid Run	DA 69,99
Blindfold 2	DA 64,99	Hard Line	DA 69,99
Blood & Magic	DA 79,99	Halsband	DA 79,99
Botsoccer	DA 64,99	Hind-Kampfschach	DA 74,99

**Bestell-Telefon:**  
Tel.: (02 81) 9 52 98-0  
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bundesliga Manager 97	DA 69,99	Hugo 4	DA 67,99
Cesar 2: Wind.95	DA 54,99	Hunter Hunted	DA 69,99
Civilization 2	DA 79,99	Imperium Galactica	DA 69,99
Civil War General	DA 79,99	Jagged Alliance 2	DA 74,99
Cuado	DA 69,99	John Madden NFL 97	DA 74,99
Command & Conquer	DA 69,99	Krazy Ivan	DA 69,99
Comm. & Conq. Data	DA 24,99	Larry 7	DA 77,99
Comm. & Conquer 2	DA 64,99	Lighthouse	DA 79,99
Creatures	DA 69,99	Links L.S.-Golf	DA 89,99
Crusader No Regret	DA 64,99	Lords of Realms 2	DA 79,99
Daggerfall	DA 69,99	Last Vikings 2	DA 69,99
		M.A.X.	DA 77,99



**Top Titell!**  
**COMMAND & CONQUER**  
**ALARMSTUFE 97**  
Deutsche Version  
**DM 84,-**

Des schwarze Auge 3	DA 29,99	Mechwarrior 2 - Data	DA 49,99
Dawn i L. Damps	DA 69,99	Mechwarrior 3/Mechen	DA 79,99
Daytona USA	DA 69,99	Mega Race 2	DA 54,99
Deadlock	DA 74,99	Mission: Force Cyberstorm	DA 74,99
Destruction Derby 2	DA 69,99	Monster Truck	DA 69,99
Deus	DA 64,99	Monster Truck Mach.	DA 74,99
Diablo	DA 74,99	Monty Python: Holy Grail	DA 69,99
Die fünfte Dimension	DA 74,99	Nascar Racing 2	DA 77,99
Die Fugger 2	DA 74,99	NBA Jam extreme	DA 69,99
Die gr. Schlacht u. Gott	DA 69,99	NBA Live 97	DA 79,99
Die Siedler 2	DA 69,99	Need for Speed Edition	DA 79,99
		Nemesis	DA 74,99

**Händleranfragen erwünscht!**

Die Siedler 2 DATA	DA 29,99	NHL Hockey 97	DA 74,99
Discworld 2	DA 74,99	Nihilist	DA 64,99
Elisabeth 1	DA 69,99	Orionburger	DA 69,99
F22 Lightning 2	DA 79,99	Pandora Akte	DA 74,99
Fable	DA 69,99	PC-Games Chester 2	DA 74,99
Fifa Soccer 97	DA 74,99	Phantasmagoria 2	DA 79,99
Funsport Edition	DA 54,99	Phantasmagoria 2	DA 74,99

**Versandbedingungen:** Ab DM 20,- Porto/Postf. Vorkasse DM 6,90 pro Paket  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

## Unsere Hit's!



**Jagged Alliance**  
**Deadly Games**  
Deutsche Version  
**DM 74,-**



**Nemesis**  
Deutsche Version  
**DM 74,-**



**Toonstruck**  
Deutsche Version  
**DM 69,-**



**Creatures**  
Deutsche Version  
**DM 69,-**



**RISIKO**  
Deutsche Version  
**DM 69,-**



**Daytona USA**  
Deutsche Version  
**DM 69,-**



**Destruction Derby 2**  
Deutsche Version  
**DM 69,-**



**Die Siedler 2 Mission CD**  
Deutsche Version  
**DM 29,-**



**Larry 7**  
Deutsche Version  
**DM 79,-**

CD-ROM	DA 59,99	Pinball Construc. Set	DA 79,99
Privateer 2/Darkening	DA 79,99	Railay Racing 97	DA 79,99
R.A.M.A.	DA 79,99	Riddle of Master Lu	DA 69,99
Risiko	DA 74,99	Road Rash	DA 59,99
Schleichfahrt	DA 69,99	Sega Rally	DA 69,99
Shattered Steel	DA 79,99	Sherlock Holmes 2	DA 74,99
Silent Hunter	DA 69,99	Sonic	DA 49,99
Silent Hunter Data	DA 29,99	Star Control 3	DA 69,99
Star Control 3	DA 69,99	Star General	DA 49,99
Stonewall	DA 49,99	Syndicate 2 / Wars	DA 69,99
The Crow	DA 79,99	The Dig	DA 74,99
The Dig	DA 74,99	Time Commando	DA 69,99
Time Laps	DA 69,99	Tombs Raider	DA 69,99
Tombs Raider	DA 69,99	Toonstruck	DA 69,99
Tunnel B 1	DA 79,99	Warlord	DA 74,99
Warlord	DA 74,99	Warcraft 2 + Data/Ed.	DA 54,99
Warcraft 2 + Data/Ed.	DA 54,99	Wing Commander 4	DA 54,99
Wing Commander 4	DA 54,99	Worms Data	DA 34,99
Worms Data	DA 34,99	X-Wing vs. Tie Fighter	DA 69,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DA 69,99	Zork Nemesis	DA 74,99
Zork Nemesis	DA 74,99		

**Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel:**

Afterlife	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Normality	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shamara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T 1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Warrior 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Zubehör	
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Logitech Wingman extr.	89,99
Micro: Sideshow 3D Pro	89,99
Microsoft Sideshow Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	34,99
4 Button	34,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Gravis Gato Pad System	59,99
Interfalle 4-Player Game Interface und 2 Pads mit 8 Button	159,99
Inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joystick Warrior	129,99
Wingman Light Joystick	49,99

Geschenktips!	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	219,99
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formule T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt	169,99

**Probleme?**

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen, Call-Play-HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

**Hotline 02 81-9 52 98-0 ab 15.00 Uhr**

DA = Spiel- und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch  
V = in Vorbereitung - X = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

## SWIV 3D

# Weniger ist mehr...

Einfache Ballerspiele üben auch in Zeiten von Alarmstufe Rot und FIFA 97 noch einen erstaunlichen Reiz aus. Wenn zu einem simplen Spielprinzip noch eine sehenswerte 3D-Engine hinzukommt, ist der Action-Spaß fast schon perfekt. Die Designer der englischen Firma SCI legen bei der Entwicklung von SWIV 3D genau darauf allerhöchsten Wert.

Der ungewöhnliche Titel SWIV steht nicht etwa für eine neue Kleinwagengerie der Firma Suzuki, sondern für „Special Weapons Interdiction Vehicles“ – also Fahrzeug und Flugzeuge, die sich durch eine ungeheuer starke Bewaffnung auszeichnen. Ihre Aufgabe ist, in einem dieser Gefährte über Voxel-Space-Landschaften zu düsen und mit einer stattlichen Anzahl von Gegnern fertigzuwerden. Konkret bezeich-

net SWIV einen Helikopter, eine Art Kampf-Buggy sowie ein Schneefahrzeug, die je nach Mission abwechselnd zum Einsatz kommen. Die Hintergrundstory ist nicht sonderlich beeindruckend – es geht um Rebellenruppen, deren Basen zerstört werden müssen –, dafür hat es die 3D-Grafik-Engine in sich: die hügeligen Landschaften, in denen sich das Geschehen abspielt, werden in Comanche-ähnlicher Geschwindigkeit aufgebaut und sehen auch entsprechend appetitlich aus. Der Spieler beginnt jede der 18 Missionen bereits mitten im Kampfgeschehen – ein Kompaß weist den Weg zum ersten Missionsziel. Da die meisten Aufträge aus mehreren Teilzielen bestehen, ist ein sparsamer Umgang mit der Munition (Bordgeschütz, Lenktraketen, Smart-Bombs usw.) dabei unbedingt ratsam. Wer seine dürrigen Waffenarsenale verbraucht hat, kann durch zahlreiche herumliegende Power-Ups wieder nachtanken bzw. an effektivere Bewaffnung kommen. Insgesamt stehen rund 30 verschie-



Um die Steuerung zu erleichtern, schaltet sich das Fadenkreuz automatisch auf das nächste erreichbare Ziel. Der Spielfuß profitiert davon.

dene Systeme zur Verfügung – angefangen bei der einfachen Bordkanone bis zur verheerenden Napalmbombe.

## Leichte Handhabung

Gesteuert wird das Flug- oder Fahrzeug aus der Rückansicht. Ein Fadenkreuz, das sich automatisch auf das nächste erreichbare Ziel aufschaltet, erleichtert das Anvisieren der Gegner. Die Steuerung des jeweilig besetzten Vehikels ist recht einfach und erfolgt am besten mittels eines Joysticks in Verbindung mit den Cursortasten. Während man mit den Bodenfahrzeugen besonders steile Felspassagen umfahren muß,

bietet der Helikopter absolute Bewegungsfreiheit: die Flughöhe paßt sich automatisch der momentanen Bodenkontur an. Der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad macht SWIV 3D vor allem für Action-Puristen interessant – einige Missionen sind nur in stundenlanger Knochenarbeit zu bewältigen. Um etwas Abwechslung in die Landschaften zu bringen, wurden vier verschiedene Szenarien gewählt: hat man die ersten Aufträge in der grünen Hügelland gewälzt, so rückt man in eine Eislandschaft, ein graues Mondszenario und schließlich auf die rote Marsoberfläche vor.

Thomas Barovskis ■



Der rotierende Schutzschild um den Heli ist eines der vielen Extras.



Die 3D-Grafik erinnert an Nova-Logics VoxelSpace-Engine.

## Statement

Die Mischung aus viel Action, schneller 3D-Grafik und einfacher Steuerung geht bei SWIV genau auf. Ein gut ausgewogener Schwierigkeitsgrad gibt Einsteigern wie Profis eine faire Chance – taktisches Vorgehen ist allerdings auch hier gefragt. Neben der eindrucksvollen 3D-Grafik fällt die stimulierende Musikbegleitung auf, die je nach Geschmack eine klassische Komposition oder modernen Techno-Sound unter die Explosionsgeräusche mischt.



## SPECS & TECHS

VGA	Fastatur
5VEA	Maus
005WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

**REQUIRED**  
486/100, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 100, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Action	
Grafik	84%
Handlung	80%
Handlung	88%
Spielspaß	82%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

ES WIRD KOMMEN DER TAG

...AN DEM DIE DUNKELHEIT REGIERT...

UND DU DANNEM SCHICKSAL BEGEGNEST

IN NOVEMBER  
FOR PC CD-ROM

PRODUCED BY 20TH CENTURY FOX FILMS PRESENTS A 20TH CENTURY FOX FILM "THE MONUMENTS MEN" CASTING BY JEFFREY PETERSON COSTUME DESIGNER JEFFREY PETERSON MUSIC BY JEFFREY PETERSON EDITOR JEFFREY PETERSON PRODUCTION DESIGNER JEFFREY PETERSON EXECUTIVE PRODUCERS JEFFREY PETERSON PRODUCED BY JEFFREY PETERSON WRITTEN BY JEFFREY PETERSON DIRECTED BY JEFFREY PETERSON



Jeder Titel  
**DM 39,95\***  
Streetprice

**Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt.**

\*unverbindliche Preisempfehlung

Preiswert + **Genial** = Spielspaß  
 4 **NEUE** Titel



83  
PROZENT



73  
PROZENT

**Compilations**

Jeder Titel  
**DM 49.95\***  
 Streetprice



92  
PROZENT



86  
PROZENT



88  
PROZENT



93  
PROZENT



91  
PROZENT

Jeder Titel  
**DM 29.95\***  
 Streetprice



70  
PROZENT

**NEU** für DM 29.95:  
**Kaiser Deluxe**



68  
PROZENT

**classics on**



HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**

## Complete Davis Cup Tennis



Die ungelungenen Bewegungen der Spieler lassen sich nur erraten.

Das Spiel erfreut den vernachlässigten Tennissfan mit mehreren Spielmodi (Training, Einzelspiel, Liga und Davis Cup-Turnier), mit Sprachausgabe und animierten Spielfiguren, die aus Fotografien zusammengebastelt wurden. Damit aber auch schon genug der guten Nachrichten: denn trotz ITF-Lizenz finden sich nur Phantasienamen in der Spielerliste, jeder Platzbelag spielt sich identisch, und von realistischen Animationsphasen kann nicht die Rede sein - die Beinarbeit erinnert an den legendären „Moonwalk“. Schlimmer ist noch, daß sich die Flugbahn des Balls kaum abschätzen läßt und man stets neben den Ball schlagen muß, um ihn zu treffen. Immerhin funktioniert die Steuerung sehr einfach und präzise, die Richtung und Höhe eines Balles läßt sich recht gut kontrollieren. Auch die in puncto Spielstärke recht unterschiedlichen Computergegner bieten für jeden Spielertyp den passenden Matchpartner an. (hw) ■

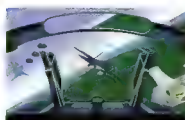
## Microsoft Fußball



Gerenderte Fußballer, fotografierte Zuschauer - fehlt nur die Spielbarkeit.

Mit Euro96 und FIFA 96 befinden sich bereits Fußballsimulationen auf dem Markt, die sich in puncto Spielbarkeit und grafischer Aufbereitung nichts schenken. Microsoft versucht mit Unterstützung sämtlicher Grafikbeschleuniger, Soundkarten und Eingabegeräte und problemlos Multiplayerspiel mitzumischen. Wie unter Windows 95 üblich, geht diese Bequemlichkeit zu Lasten der Geschwindigkeit, und so macht MS Fußball einen außerordentlich zähen Eindruck. Von Zeit zu Zeit legen die Spieler einen unerwarteten Zwischensprung hin, meist jedoch bewegen sich die Spieler und der Ball unrealistisch langsam. Spielerisch gehört MS Fußball nicht an das untere Ende der Fußballspiele, die Schüsse und Pässe kommen präzise, die Schußkraft läßt sich den Bedürfnissen anpassen. Auf viele Features muß man allerdings verzichten: einen Spielkommentar vermissst man ebenso wie variable Kamerapositionen. (hw) ■

## US Navy Fighters 97



Erst auf einem Pentium166 läßt sich USNF 97 im SVGA-Modus spielen.

Die neueste Version der Flugsimulation US Navy Fighters unterscheidet sich von seinem Vorgänger in erster Linie durch die Wahl des Betriebssystems: mit Windows 95 möchte man von den Vorteilen des 32 Bit-Systems profitieren. Dennoch werden vitale Teile von DirectX außen vorgelassen, Netzwerkspiel und Joystick-Konfiguration nimmt man nach wie vor im Spiel vor. Inhaltlich hat sich nur wenig geändert: neue Flugzeuge und das schon erwähnte Netzwerkspiel sind neu hinzugekommen. Die F-4J Phantom, die F-8E Crusader, die Mig-17 und die Mig-21 „Fishbed“ gehören allesamt nicht zu den neuesten Errungenschaften der Flugzeugindustrie, entsprechend sind auch die Missionen in Vietnam und Korea historisch angehaucht. Die Zusatzdisk Marine Fighters, vor über einem Jahr zusammen mit USNF bereits als USNF Gold verkauft, findet sich ebenfalls wieder, so daß sich US Navy Fighters 97 eigentlich nur an Win95-Fans richtet. (hw) ■

## NATO Fighters



Die F-16 gehört zu den einfach zu fliegenden Jagdflugzeugen.

Bei NATO Fighters handelt es sich in erster Linie um neue Flugzeuge und Missionen aus dem europäischen Raum für den ATF. Zwar fallen die amerikanischen F-16 Fighting Falcon und der russische SU 35 da etwas aus dem Rahmen, bei der mittlerweile in die Jahre gekommenen Saab Gripen und dem Eurofighter 2000 hat Jane's allerdings einen guten Griff getan. Die 40 neuen Missionen finden alle im baltischen Raum statt, als Verteidiger von Recht und Ordnung muß man eine russische Aggression abwehren. Zwei neue Waffensysteme wurden dem Spieler gegönnt: Eine Clusterbombe sowie eine nach hinten fliegende Rakete, die sich vor allem in ausweglosen Lagen im Dogfight schnell bewährt. Der ohnehin recht hohe Schwierigkeitsgrad wurde noch weiter erhöht. Da nun abgeschätzt wird, was der Spieler als nächstes vorhat, muß man sich weitaus taktischer und unberechenbarer verhalten als je zuvor. (hw) ■

### RANKING

Sportspiel	
<b>Spiespaß</b>	<b>50%</b>
Hersteller	TELSTAR
Preis	DM 80,-
MULTIPLAYER	
2 Spieler an einem Rechner	
SYSTEM	
486DX2-66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, DOS	

### RANKING

Sportspiel	
<b>Spiespaß</b>	<b>52%</b>
Hersteller	Microsoft
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	
8 Spieler im Netzwerk	
SYSTEM	
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95	

### RANKING

Flugsimulation	
<b>Spiespaß</b>	<b>70%</b>
Hersteller	Jane's
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	
8 Spieler im Netzwerk	
SYSTEM	
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95	

### RANKING

Zusatzdiskette	
<b>Spiespaß</b>	<b>80%</b>
Hersteller	Jane's
Preis	DM 60,-
MULTIPLAYER	
8 Spieler im Netzwerk	
SYSTEM	
Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS	

**MHC**  
Hard und Software  
Versand

# Computer Discount

**BTX: MHC**

Michael Heckersteil, Lohndelikat, Kolonnen Str. 57/03 Wiesden - Göttingen  
Tel.: 02762 490450 Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr  
Fax: 02762 490460 Samstags: 9.30 - 15.00 Uhr

Leider können wir Ihnen nur einen kleinen Auszug aus unserem großen Sortiment zeigen. Rufen Sie uns an und lassen Sie sich beraten. Wir führen nicht nur fast alles an Hardware zum günstigen Preis, sondern haben auch Zeit für Sie.

## PCI Grafikkarten

Cirrus Logic	1MB DRAM	79,95
Elsa Winner 1000	2MB DRAM	154,95
Elsa Victory 3D	2MB EDO	309,95
Martex Mystique	ab	329,95
Martex Millennium	ab	359,95

## Soundkarten

NN 16 bit, Midi Game,	59,95
Soundblaster 16 PnP, Midi, Game	139,95
Soundblaster 32 PnP, Midi, Game	249,95
Yamaha DB-50 XG, 4MB Wave	195,95

## Aktivboxen

40 Watt, Regler, Netzteil	39,95
80 Watt, Regler, Netzteil	59,95
120 Watt, Regler, Netzteil	69,95

## 486er Upgrade

Motherboard bis 133 MHz, 256KB Cache,  
PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fdfo, 4xPS2,  
Mit CPU AMD DX4-133 5x86  
Mit Aktivkühler für CPU  
Mit 16MB 60ns PS2 Ram **388.-**

## Pentium Upgrade

Motherboard Pentium bis 200 MHz,  
256KB P-Burst Cache, Intel VX Chip,  
PCI-ISA, E-IDE, Fdfo, 4xPS2  
Mit Aktivkühler, Mit 16MB 60ns Ram  
Mit CPU AMD K5 100MHz **549,95**  
Mit CPU Intel Pentium 133 **789,95**

**GPU's und PS2 Slmm's  
zu Top Tagespreisen!!!!**

## Versandkosten Post:

Hardware: 14,90 + 3.- NN  
Software: 9,90 + 3.- NN  
UPS möglich, zusätzlich 2.-

## Alien Trilogy

Bleifuß 2	DV 57,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	DV 89,95
Daytona USA	DA 69,95
Der Planer 2	DV 68,95
Descent 2	DA 79,95
Descent 2 Mission Builder	34,95
Diablo Win95	DV 79,95
Fifa Soccer 96	DV 49,95
Lands of Lore 2	DV 79,95

Puppen Perlen u. Pistol. DV 69,95  
Wing Commander 4 DV 69,95

## Top Ware

Gold 3

Gold Games

**je 37,95**

Internet: [www.MHC.de](http://www.MHC.de)

Gesamtpreislste schnell benötigt?  
--> per Email anfordern!  
MHCComputer@t-online.de  
Wird on Ihre Email Adresse, gesendet

Versand nur per NN, bei Stückzahlen  
nach Vereinbarung. Bei Anzahlungsvereinbarung  
berechnen wir 30-Kostenpauschale.  
Angebote freibleibend. Nur solange Vorrat reicht.

# Fußball? oder...



**Deutschland: Samstag 19.30 Uhr**

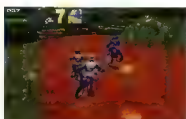
## Flashpoint Korea



Neue Landschaften, Waffen und Missionen - was will man mehr?

Das mit Missionen ohnehin gesegnete AH-64D Longbow wird mit Flashpoint Korea noch einmal erweitert. Ein neuer, theoretischer Koreakrieg kann in sage und schreibe 140 neuen Missionen geflogen werden, wobei auf die Korea-Kampagne 40 Missionen und auf den Instant-Action-Modus 100 Missionen entfallen. Weitaustrichter als die bloße Anzahl neuer Missionen dürfte jedoch die Möglichkeit sein, als Copilot und Bordschütze an der Simulation teilzunehmen. Während also der Computer recht geschickt die Ziele anfliegt und Angriffen ausweicht, kann man sich auf den richtigen Waffeneinsatz und die Bekämpfung der Ziele konzentrieren. Da die CD mit den Missionen noch nicht gefüllt zu sein scheint, wurden etliche hundert Megabyte neuer Videosequenzen und neuer Soundeffekte beige-packt. Da nicht der historische Koreakrieg nachgebildet wurde, kann man sich mit neuesten Waffensystemen wie z. B. der Hellfire bewaffnen. (hw) ■

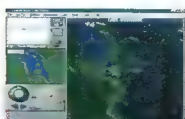
## International Moto X



Nur die vorausfahrenden Gegner deuten den Streckenverlauf an.

Fast wäre Warner eine echte Innovation gelungen: Motocross auf realistischen Strecken mit authentischem Fahrgefühl konnte bislang noch kein PC-Spiel bieten. Doch eine erschreckend langsame und detailarme Grafik-Engine lässt an längst vergangene C64-Zeiten denken, als es noch gang und gäbe war, daß sich die Strecke erst wenige Meter vor dem Fahrzeug aufbaut. So artet Moto X in ein eintöniges Reaktionsspiel aus, nur vorausfahrende Gegner lassen die Richtung der nächsten Kurve erahnen - dies wohlgerne in außergewöhnlich schlechter VGA-Grafik bei einstelligen Frameraten! Highlight des Programms ist der integrierte Strecken-Editor, der es gestattet, auf einfache Weise Strecken zu erstellen. International Moto X läßt hoffen, daß sich ein anderes Programmiererteam des interessanten Themas annimmt und eine spielbare Motocross-Simulation hervorbringt - von Moto X jedenfalls kann man nur abraten. (hw) ■

## Trophy Bass 2



An zehn fischreichen US-Seen darf die Angel ausgeworfen werden.

Mit Trophy Bass 2 brechen für die Millionen von Hobby-Anglern unter unseren Lesern goldene Zeiten an: Weder Schanzzeit noch fehlender Angelschein können Sie jetzt noch am Ausüben Ihrer Lieblings-Sportart hindern. Auf einer SVGA-Übersichtskarte tuckern Sie zu jeder x-beliebigen Stelle der insgesamt 10 US-Gewässer. Mit 200 Ködern und 15 Ruten frängt nicht nur Fischers Fritzke frische Fische, denn im Optionsmenü läßt sich von der Wassertemperatur bis zur Wahrscheinlichkeit eines Fangs praktisch jeder Aspekt einsteigerfreundlich justieren. Fortgeschrittene widmen sich dem Turnier- bzw. Karriere-Modus. Revolutionär: Sierra bietet Spielern mit Internet-Account die Möglichkeit, auf der konzern-eigenen Homepage mit bis zu 14 Gleichgesinnten auch den letzten virtuellen Weiher leerzufischen. Eine nette Idee, wenngleich dadurch die Eintönigkeit des Single-Player-Modus lediglich vervielfacht wird. (pm) ■

## Williams Arcade Classics



Defender und Joust gehören zu den spielswerten Programmen.

Kennen Sie noch Joust? Auf einem straußenähnlichen Vogel flogen Sie durch die Lüfte und versuchten, die gegnerischen Reiter von ihren Tieren zu stoßen. Dies alles in 16 Farben, mit einer vorbildlich einfachen Steuerung und selbst für den C64 in Spielhallenqualität verfügbar. Seitdem sind 14 Jahre verstrichen, und viele trauern den guten alten Spielhallenklassikern nach - waren die nicht viel origineller und spaßiger als die heutigen Spiele? Der Automatenhersteller Williams hat die Uraltitel Bubbles, Defender (Vater aller Vertikalscroller), Defender 2, Joust, Robotron 2048 und Sinistar (eine Asteroids-Variante) für den PC umgesetzt und gemeinsam auf eine CD gepreßt. Da die Programme in allen Belangen unverändert blieben, mag sich bei so manchem eine nostalgische Erinnerung an die guten alten Zeiten einstellen - spielerisch überzeugen können nur wenige. Allerdings sind sie Vorbild für die vielen guten Sharewareprogramme... (hw) ■

## RANKING

Zusatzdisk	
<b>Spielespaß</b>	<b>84%</b>
Hersteller	Electronic Arts
Preis	DM 60,-
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Funktion	
<b>SYSTEM</b>	
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS	

## RANKING

Rennspiel	
<b>Spielespaß</b>	<b>8%</b>
Hersteller	Warner Interactive
Preis	DM 95,-
<b>MULTIPLAYER</b>	
2 Spieler an einem PC bzw. per Modem	
<b>SYSTEM</b>	
486DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS	

## RANKING

Simulation	
<b>Spielespaß</b>	<b>44%</b>
Hersteller	Sierra
Preis	DM 100,-
<b>MULTIPLAYER</b>	
Modem, Netzwerk, Internet	
<b>SYSTEM</b>	
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win3.1	

## RANKING

Arcade	
<b>Spielespaß</b>	<b>50%</b>
Hersteller	GT Interactive
Preis	DM 90,-
<b>MULTIPLAYER</b>	
2 Spieler an einem PC	
<b>SYSTEM</b>	
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95	



# WIR PACKEN AUS!

## Fast geschenkt!

### Gigapack 1:

CivNet  
Links 386 CD  
Pro Pinball: The Web  
Mephisto Genius Pro  
F1 Grand Prix  
Hattrick! (Ikarion)  
TFX Euro Fighter 2000  
Transport Tycoon Deluxe  
Das Rätsel des Master Lu  
Arcade America  
10 Spiele auf CD-ROM zum  
sensationalen Komplettpreis!

komplett **79,99**

Zwei actiongeladene Top-Hits!  
Nichts für schwache Nerven!

### Tomb Raider

CD-ROM \*

**69,99**

### Diablo

CD-ROM \*

**79,99**

## Unser Tip des Monats:

### Command & Conquer – Alarmstufe Rot –

Das lange Warten hat ein Ende! Wir präsentieren  
Westwoods neuesten Strategie-Hammer für PC.  
dt., CD-ROM \*

**89,99**

## Einfach günstig!

### Discworld

dt. CD-ROM

**29,99**

### Lemmings 1-3

CD-ROM

**29,99**

### Destruction Derby

CD-ROM

**29,99**

## Anton der Preissteufel empfiehlt:

### WarCraft Orcs & Humans

dt. CD-ROM

**25,99**

### Dungeon Master 2

dt. CD-ROM

**25,99**

### Cyberia

dt. CD-ROM

**25,99**

### Descent

dt. CD-ROM

**25,99**

## Ankauf

Wir kaufen Ihre alten Spiele  
Schnell und mit bestem  
Preis! Das ist unser  
Versprechen! Sie erhalten  
unsern besten Preis für  
Ihre alten Spiele! Wir kaufen  
auch Ihre alten Spiele!  
Kommen Sie zu uns!  
Wir kaufen Ihre alten  
Spiele! Wir kaufen Ihre  
alten Spiele! Wir kaufen  
Ihre alten Spiele!



## Jetzt wird's sportlich!

### Fifa Soccer 97

dt. CD-ROM \*

**79,99**

### Grand Prix Manager 2

dt., CD-ROM \*

**89,99**

### Privateer 2 – The Darkening –

Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität er-  
kunden, erkaufen und erklimmen Sie sich Ihren  
Weg auf der dunklen Seite des Universums

dt., CD-ROM \* **79,99**

### Down in the Dumps

dt., CD-ROM \*

**79,99**



## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansgedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point

\* bei Preisänderung nach nicht annehmbarer Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen  
vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab senden.  
Vorkasse, Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NW-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM  
Vorkasse: 9,99 DM ab 200 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei  
Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Media Point

Dornum  
Pheische Straße 85  
Tel.: (0231) 914 25 24  
Straßenbahn 404  
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 814 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

...to be continued  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!





Software 2000 im Abseits: Alles über die spektakuläre Bundesliga Manager 97-Panne

# Schöne Bescherung



Bundesliga 97

Der kaum für möglich gehaltene Super-GAU ist eingetreten: Mehrere Dutzend Bugs worden beim Bundesliga Manager 97 von Software 2000 standardmäßig mitgeliefert. Noch nie zuvor hat die Veröffentlichung eines Spiels einen derartigen Sturm der Entrüstung ausgelöst - Tausende von frustrierten Käufern haben sich mit e-Mails, Fax-Sendungen, Briefen und Anrufen an uns gewandt und von gravierenden Mängeln der ausgelieferten Version berichtet. PC Games hat nachrecherchiert und informiert Sie über die Hintergründe des bislang größten Skandals in der deutschen Computerspiele-Landschaft.



**Funktionen ohne Wert:** Fast alle Automatik-Bereiche verweigern die Arbeit. Taktik und Aufstellung bleiben über die gesamte Saison hinweg identisch.



**Gravierende Fehler in der Spieler-Datenbank:** Kaum ein Alter stimmt mit der Realität überein. Mittels Editor lassen sich die Schmitzer manuell beseitigen.

Von Pleiten, Pech und Pannen wird wieder mal „Deutschlands führender Anbieter von Unterhaltungssoftware“ (Eigenwerbung) heimge-sucht: Bereits wenige Stunden nach dem Verkaufsstart des

langerwarteten Bundesliga Manager 97 gingen bei uns die ersten Meldungen ein, die sich über zahllose System-Abstürze sowie Unmengen technischer und logischer Fehler beschwerten. Was war passiert? Offizielles Software 2000-Statement: „Versehentlich ist das „falsche Master“ zum Duplizieren ans Presswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war.“ Ein Irrtum mit Folgen: Von dezenten Groll über wutentbrannte Verwünschungen in Online-Foren bis hin zur Planung von Protest-Kundgebungen reichte die „Selbstjustiz“ der Käufer, die sich um ihr Geld (durchschnittlicher Kaufpreis: zwischen 60 und 100 Mark) geprellt fühlten. Wer bei einem kulanten Händler gekauft hatte, konnte das Spiel immerhin zurückge-

ben. Anwender mit weniger Glück wurden durch verständnisvolle Software 2000-Mitarbeiter am anderen Ende einer

**„Kleinere Fehler können jedem unterlaufen und sind auch verzeihbar, aber das, was sich Software 2000 mit ihren diesjährigen Erscheinungen geleistet hat, kann von uns als Endverbraucher nicht länger hingenommen werden.“**

Rainer Köhler, Olching

0190-Kummer-Nummer (DM 1,20 pro Minute) ruhiggestellt, die mit Bold-kommt-der-Bugfix-Durchhalteparolen für Stimmung sorgten.

## „Glänzendes“ Debüt

Bei der ersten BM 97-Staffel (Experten gehen von einer sechsstelligen Erstauslieferungsmenge aus) fehlte obendrein der vierfarbige CD-ROM-Aufdruck - eine blitzblankes Silber-scheibe ohne jegliche Beschriftung lag in der Packung. Ein weiteres Indiz für den Zeitdruck, der offenbar geherrscht hat - so die allgemeine Vermutung. Die

Eutiner waren selbst in Situationen wie dieser ihren Humor und machen daraus kurzgerhand einen Marketing-Gag:

## Fehlalarm

### Bugs, die keine sind:

- Den Verein „SG Quelle Fürth“ gibt es wirklich (Regionalliga Süd)
- Daß die Spieler-Portraits nicht mal im entferntesten der Realität entsprechen, ist leider eine unvermeidbare Kompromiß-Lösung. Grund: die Rechte an den Bildern liegen im Gegensatz zu den Spieler- und Vereinsdaten nicht beim DFB, sondern bei den jeweiligen Klubs und letzten Endes bei jedem Kicker selbst.

- Der Kader der Nationalmannschaft wird aus den jeweils besten verfügbaren Aktiven zusammengestellt. Da der BM 97 u. a. auf einen Spieler-Pool zurückgreift, in dem auch Phantasienamen („Rüben-nase“) vertreten sind und der ansonsten für die Zusammenstellung der Transfer-Listen herangezogen wird, kann es durchaus vorkommen, daß „Namen“ mit insgesamt besseren Werten den Bundesliga-Spielern vorgezogen werden. Dieses Verfahren ist zwar nicht gerade Berti-Vogts-kompatibel, soll aber auch in den angekündigten Patches beibehalten werden

## Tips der Redaktion

- Lassen Sie sich unbedingt registrieren und vermerken Sie auf der Postkarte sicherheitshalber, daß Sie auf sofortige, kostenlose Zusendung eines Bugfix bestehen. Software 2000 hat angekündigt, daß alle gemeldeten Kunden automatisch und ohne weitere Kosten mit einem Patch versorgt werden.
- Den Anruf bei der „Premium-Hotline“ (0190-572000, Mo-Fr 14-19 Uhr, DM 1,20 pro Minute) können Sie sich sparen. Ganz abgesehen davon, daß die Leitungen fast pausenlos besetzt sind: Solange kein Bugfix vorliegt, der die inhaltlichen Fehler beseitigt, nützen alle noch so gutgemeinten Empfehlungen der Mitarbeiter zu technischen Problemen nichts.
- Wichtige Information für alle, die sich im Rahmen der PC Games Abo-Geschenk-Aktion (Ausgabe 12/96) einen Bundesliga Manager 97 bestellt haben: Aus verständlichen Gründen liefern wir natürlich KEINE fehlerhafte Version aus. Der Versand des BM 97 erfolgt erst, wenn eine einwandfrei spielbare Version vorliegt.
- Falls Software 2000 Wort hält, finden Sie den Bugfix auf der Cover-CD-ROM der PC Games 2/97.
- Wer den BM 97 noch nicht besitzt, sollte mit dem Kauf warten, bis die „neue“ Version im Handel ist - wir werden rechtzeitig Entwarnung geben.

Die ersten BM 97-Besitzer wollte man - analog zu ähnlichen Aktionen bei Musik-CDs - mit einer Art „Special Edition“ - Blanko-CD-ROM ausstatten. Erst die nächste Auflage wird ordnungsgemäß bedruckt sein. Wie versucht der Hersteller nun, das Vertrauen der Verbraucher zurückzugewinnen? Marketing-Manager Uwe Fürstenberg gegenüber PC Games: „Wir gehen davon aus, daß der Spielspaß am endgültigen, fehlerfreien Produkt über die anfänglichen Schwierigkeiten hinwegtröstet.“ Respekt vor so viel Op-

timismus, aber die Realität dürfte anders aussehen - nicht zuletzt deshalb, weil der BM 97 nach dem F1 Manager 96 bereits das zweite fehlerhafte Software 2000-Eigengewächs (Destiny und Rally Racing sind Lizenzen) in Folge ist.

### Wieso, weshalb, warum

Viele fragen sich indes: Warum hat PC Games den Bundesliga Manager 97 trotz Bugs mit saten 87% bewertet und mit einem Award gewürdigt? Kein Wunder: Unsere Testversion war so weit spielbar, daß wir uns guten Gewissens eine seriöse Besprechung zutrauen konnten. System-Abstürze kamen praktisch überhaupt nicht vor, der Stadion-Ausbau funktionierte tadellos, der allerorten vermisste Button zum Spielstand-Laden auf dem Start-Bildschirm war bereits implementiert, die Spieler-Daten erschienen bis auf wenige Ausnahmen korrekt und so weiter. Alle darüber hinaus vorhandenen Bugs (die sich in einem für Testmuster tolerierbaren Rahmen bewegten) haben wir sofort an Software 2000 gemeldet, wo man bereits an der Beseitigung jener Fehler arbeitete. Demzufolge

Lieber Kunde,  
ein inhaltliches Update ist in Arbeit.  
Abstürze, wie Du sie berichtest, sind uns nicht bekannt.  
Das Programm selbst läuft fehlerfrei.  
Auf einigen Rechnern gibt es die bekannten Hardware-kompatibilitätsprobleme mit Soundkarte und VESA-Modus der Grafikkarte.  
Schau dazu im Handbuch nach und versuch die Parameter, wie sie in README.TXT beschrieben worden.

BM97 nosound novideo no3d

Damit läuft das Programm erfahrungsgemäß auf nahezu allen Rechnern.  
Auf alle Fälle sicherstellen, daß EDO386 oder QEMM oder SMARTDRV nicht geladen sind, wenn es Probleme gibt.

Treten „echte“ Abstürze auf, so benötigen wir genauere Infos über die Hardware und die Programme/Treiber im Speicher.

Tschüs und viel Spaß  
Olaf Weiland  
webmaster/support

(Anm. d. Red.:  
Software 2000-e-Mail vom 04.11.96 - BM 97 ist seit fünf Tagen im Handel)

lautete auch die Aussage: In der ausgelieferten Fassung werden diese Mängel definitiv nicht auftreten. Tatsächlich gelangte aber die hoffnungslos verbugte Beta-Version 1.06 in den Handel. Geht man von einer intakten Version aus, sind sowohl die vergebene Wertung als auch

der damit verbundene PC Games-Award nach wie vor gerechtfertigt. Da uns Software 2000 bislang keinen offiziellen Bugfix zur Verfügung stellen konnte, haben wir entsprechenden Maßnahmen ergriffen - mehr dazu im Statement.

Petra Maueröder ■

## Mängelliste

Die gravierendsten Bugs der Version 1.06: 3D-Szenen stimmen zum Teil nicht mit dem darauffolgenden Ergebnis überein (Ball im Tor, Treffer wird nicht gewertet bzw. umgekehrt), Automatik-Funktionen sind teilweise wirkungslos, „Spielstand laden“-Funktion zu Spielbeginn fehlt, Funktionsleisten-Belegung und Options-Einstellungen werden nicht mitgespeichert, absurde Ergebnisse beim Hallenmasters, Nachwuchs-Spieler haben unrealistisch gute Werte, Laden des eigenen PatFos ist nicht möglich, Stadionperipherie-Bauaufträge werden nicht ausgeführt, häufiger Systemabsturz bei der Auslösung der Champion's League-Begegnungen, fehlerhafte Sprachausgabe und viele, viele weitere Bugs!


Last-Minute-Information: Wenige Stunden vor Redaktionsschluss hat uns Software 2000 einen vorläufigen Bugfix zukommen lassen, der zumindest die größten „Fouls“ beseitigt. Allerdings sind uns bereits beim Anspielen dieser inoffiziellen Version 1.104 etliche Allfalten aufgefallen: Rekrutierte Jugendspieler sind immer noch fußballspielende Götter, die Sprachausgabe bei der Auslösung und bei den Torszenen stimmt in den seltensten Fällen, die Automatik-Funktionen „streiken“ beharrlich und selbst Kleinigkeiten wie die konfuse Finanzübersicht oder Fehler in der Spieler-Datenbank wurden noch nicht bereinigt.

## Statement

Von wegen „Programmierung auf gute Unterhaltung“ (Software 2000-Slogan): Für den zuversichtlichen BM 97-Käufer waren vielmehr wochenlanges Warten auf den heilbringenden Bugfix und ggf. zusätzliche Kosten durch Anrufe bei der 0190-Hotline vorprogrammiert. Leichtfertig verspielt Software 2000 den unbezahlbar guten Ruf der Bundesliga Manager-Serie und somit auch das Vertrauen von hunderten Fans dieses Bestsellers. Nach bedenklicher als der Faupax an sich erscheint uns das Verhalten dieser Firma gegenüber zahlenden Kunden (oder besser: unfreiwilligen Beta-Testern), die selbst eine Woche nach Bekanntwerden der ersten Bugs mit Dementis beschwichtigt und mit obskuren Ratschlägen hingehalten wurden. Typisches Beispiel: Beim Programmstart sollte man doch bitteschön „BM97 nosound novideo no3d“ eingipfen - fehlt nur noch der Parameter „nofun“. Koppelschütteln allerorten: Anstatt umgehend die weitere Verbreitung der fehlerhaften Software zu stoppen, wird ungeniert weiterverkauft. Keine Entschuldigung im großen Stil (etwa wie es Shell nach dem Brent Spar-Eldakt praktizierte), keine entgegenkommende Rücknahme, keine Rückruf-Aktion. Statt dessen die übliche Masche: Erst mal munter ausliefern - zerknirscht bedauern und nachbessern per Bugfix kann man später immer noch, und nach einem halben Jahr spricht sowieso keiner mehr davon. So nicht! Damit wir Sie in Zukunft rechtzeitig warnen können, lautet die Konsequenz für uns: Software 2000-Produkte werden ab sofort nur noch dann getestet, wenn die fertig verpackte Version vorliegt. Weil der BM 97 im ausgelieferten Zustand kaum spielbar ist und zwei Wochen nach Verkaufsstart immer noch kein offizieller Patch existiert, wird der PC Games-Award mit sofortiger Wirkung aberkannt und der Status des Referenz-Titels bis auf weiteres ausgesetzt. Da wir nicht bereit sind, für den „Bug Manager 97“ auch noch indirekt zusätzliche Werbung zu betreiben, werden wir die Demo-Version NICHT auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln.



**COMMAND & CONQUER**  
THE C: ALARMSTUFE ROT



**ALARMSTUFE ROT**  
89.-

PCCD-ROM		
AW-640	QWGB0 & KOREA	40
<b>ALIEN TROLOGY</b>		
ATF GOLF (ENDE JAM)	..	69
ATF NATO FIGHTERS	..	69
ATF-CMETS F-4JCH	..	69
<b>ALIENS 2</b>		
BLOOD & MAGIC	..	74
BUNDES_GA_MANAGER	97 ..	89
<b>AMULI</b>		
CSC1 TBER_XMKDIN_FJKT	..	74
CSC1 ALNNA-MEKLSTAND	..	74
CSC1 -WIN 95 SVGA (DEZ)	..	84
<b>CSC2 ALARMSTUR NOT</b>		
DADGERAL DE_FJSCB	..	69
DEUS_CAD_FJEN S	..	59
DAYTIME_FJL	..	59

**DIABLO**  
74-

PERCENT 2 MSSION BJ_DEZ	35
DIABLO	74
O SCOWELL O P ANFANG DEZ	74
OWENFORD L	74
DOWN IN THE CLUMPS	74
WED	74
FI GRAND PRIZ E SPECIAL EO	89
FABLE	74
FILA SODGER 97	74
FORME 1 PSYSDIS (JAN)	79
EL	79
HEXEN - WN 35	79
HND	79
HOLIDAY ISLAND	79
HUGO 4	54
EL ALLIANCE 3 (DEZ)	74
LARRY	79
LINKS LS	89
DOWN OF THE REALMS 2 (ANF DEZ)	89
MAD TV 2	79
MAGICK NFL BT	79
MAGICK THE GATHERING LAN	74
MASTER OF BRION II	79
MAX INTERPLAY	79
MDK	79
MECHWARF 2 O MERCENAIRES DT	79
MUSCAR MAGICS 2	79

NBA LIVE 87 (ENFID DEZ.)	75
NEMESIS (WIZACRY ADV. (DEZ.)	75
<b>MHL 1</b>	<b>74</b>
ORION BLOPER	74
PANDORA AKTE	74
RAHZER DRAGON (DEZ.)	73
PHANTASMOGORIA 2	75
<b>PRIVATEER DARKENING (DEZ.)</b>	<b>75</b>
RALLY RACING '87	74
SCHLEIF-FAHRT	80
SCHWARZES AUZE 3	89
<b>SEGA RALLY (MAN.)</b>	<b>69</b>
SINNARNA	58
<b>SIEDLER II MISSION CD</b>	<b>54</b>
STAR CONTROL, 3 (DEZ.)	79
SUPER ELPHORIGHTER 2000	79



**TOMB RAIDER**  
69.-

E: 0045/05 11 31 77

SYNDICATE WARS	U	8252	8000000000000000	79-
TOMB RAIDER	U	8252	8000000000000000	59-
U.S. NAVY FIGHTERS 97 (DEC.)	U	8252	8000000000000000	89-
VIRTUA COP	U	8252	8000000000000000	79-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV ED	U	8252	8000000000000000	89-
WING COMMANDER KILRATHI	U	8252	8000000000000000	59-
SAGA [JAN.]	U	8252	8000000000000000	89-
Z	U	8252	8000000000000000	89-
ZORK MEMES OF DELTCH	U	8252	8000000000000000	89-

**UNSER BESONDERER  
SCHNELLE-SERVICE:**  
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT  
ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE  
NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG.  
DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTO-  
FREI. BEIM VERSANDEN VON 3  
ARTIKELN GLEICHZEITIG LIEFERN WIR  
EBENFALLS PORTOFREI.

**WEIHNACHTS-  
BESTELL-HOTLINE**  
**0180 / 52 118 44**

**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

ESOLICH NEUHEITEN  
INTERNET  
07141/77777 LOOK.DS/KRANZ

The cover art for CyberBoy 3D features a central character, a boy in a red shirt and black jacket, wearing a VR headset and holding a glowing sword. He is surrounded by a swirling, colorful vortex. In the bottom left corner, there is a circular inset showing a close-up of the VR headset. The text "PC-VR" is in the top left, "CyberBoy" is in large white letters across the top, and "3D" is in large orange letters in the bottom left. The bottom right corner has a white box with the text "WOOBO ELECTRONICS EUROPE".

# CyberBoy™

## das ultimative 3D-Erlebnis

Auch für Brillenträger geeignet

**CyberBoy™ LCD-Brille**



integrierte Stereo-Kopfhörer & Lautstärke-Regler am Kabel.

**CyberBoy™ Port**



absolut einfacher Anschluss über die Serielle Schnittstelle

Standard 3,5 mm Klinkeausgang für bis zu 2 CyberBoy's (Klinkenverdoppler & 2. Brille separat erh.)

High-Tech LCD-Gläser für True-Color Optiken

geeignet für flimmerfreien 3D Spaß mit bis 140 Hz

**CyberBoy™ MEGA PACK-Software**

Descent II: Dest. Quartzen Whiplash

Depth Dwellers

StereoView (inkl. 78 3D-Bildern)

CyView

LCDBios 1.3

Treiber für Descent I

Weitere Software durch renommierte Spiele-Entwickler und das Internet unter „www.woobo.com“ (Shattered Steel™, Slipstream 5000™, etc., etc.)

PC Games (09/96) meint:

*„Der CyberBoy überzeugt durch robuste Verarbeitung..... Anschluss - einfacher geht's eigentlich nicht mehr ..... es macht wahnsinnig Spaß .....“*

**CyberBoy Mega Pack nur DM 249,-** (verb. Preisempf.)

**Woobo Electronics Europe**, EKJ GmbH, Dorotheenstr. 239, D-53119 Bonn

**Infoline: 0228 / 7 66 86 91 • Fax: 0228 / 7 66 86-94**

e-mail: cyberboy@t-online.de

bei Fa. Sars  
Hörsingstr. 110  
223 Düsseldorf



**Setz  
Layout  
Gestaltung**

auch im Vertrieb von

**3Dphoenix ELECTRONIC GmbH**  
(Sulzbach/Saarland)



*3Dphoenix*  
Ihre Multimedia-Spezialisten

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - rtm vorbehalten - Preis/nur so solange Vorrat reicht! - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse: mind. nur Europäische Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur in/and versandkostenfrei

Mo.–Fr. 10<sup>00</sup>–18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup>–14<sup>00</sup> UhrMo.–Fr. 10<sup>00</sup>–18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup>–14<sup>00</sup> Uhr

**Carolinenstraße/Ecke Karlstraße**

**Mi. – Fr. 9<sup>00</sup>–13<sup>00</sup> + 13.30–18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>–12<sup>00</sup> Uhr**

### CD-ROM-MULTIMEDIA

STAR TREK: A FINAL VOYAGE KOMPL. DEUTSCH  
S 2 AN R. DEEP SPACE NINE HARBINGER  
STAR TREK: KUNIGON  
STAR TREK: JUDGEMENT RIGHTS WHITE ABELL  
S 2 AN R. PRESENT TIMES  
STAR TREK: HARBINGER SET COMPEDIA KOLEX  
STAR TREK: COLLECTION NCA REF. ASSAULT  
X WING & STARWARS SCRF. KLEVER K  
STEEL PANTHERS DT AN. - JIG SS  
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES  
STONEKEEP KOMPL. DT INTERPLA  
STREET FIGHTER THE MOVIE (WINN) DT ANL  
STRIKER 86 KOMPL. DEUTSCH  
STRON KEMP. DT  
STRON KEMMER G. ABRISS. DT AN. TITLUN

59,90	STING - THE RHYTHM ALBUM - 2 CD'S	70
59,90	THE QUIET - DIE HERAUSFORDERUNG K.D.	70
59,90	C.Y.S. - INTERAKT. FLÜCHTIG K.D.	69
59,90	JEAN-PIER NAVOIS	75
59,90	ASTA - 3 CD'S AUS DEN 70'S, KOMPL. CD	75
59,90	COCCICCI LOUISE - ROL. MRS. STENSON	75
59,90	VIRGINIA V. MCCOY - FRIEDENSBÄNDER ANERK.	75
59,90	W.D. S. ALTERN. ZEITUNG K.D.	75
59,90	Album - 4 CD'S	75
59,90	<b>CD-ROM LERNSOFTWARE</b>	4
59,90	AD. JUNIOR 2 - 48 U. 57 JAHRE - 5 CD'S	75
59,90	AD. MAJOR 2 - 48 U. 57 JAHRE - 5 CD'S	75

## CD-ROM LERNSOFTWARE

19.90	ADIMATHE-KLASSE 5+6 7+8 JE 1 S.	75
29.90	ADIDL-TSCH-KLASSE 1+2 3+4 5+6 S	75
29.90	ADIDL-TSCH-KLASSE 5+6 7+8 JE 1 S.	75
29.90	ADIDL-TSCH-MULTIMEDIA-KLASS. 5+6 JE	75
79.90	KONSOLE FR. LÖWEN MALEN & SPEL N. K.D.	79
69.90	MATHESTAR 1+4 SCHULJAHR MATHET-AINEF	39
29.90	MINI-KARTEL 3.0 DEUTSCH	7

## PC-Zubehör/Joysticks

29.90	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	40
29.90	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	40
69.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	70
79.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	20
79.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	20
79.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	20
24.90	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	160
79.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	54
79.00	ALFA - 1/8" THICK 1/2" WIDE SLIT	54

SONY PLAYSTATION GAMES

AT TRACK & FIELD D A  
 RICHMAN, AN DT ANLEITUNG  
 RUMPH, F MCH 2 DT ANLEITUNG  
 UPTON, S TNE  
 DONAHUE, C NE DT ANLEITUNG  
 WILKINSON, A NE DT ANLEITUNG  
 MARY, A NE ANLEITUNG  
 EAGAN, A NE ANLEITUNG NOV 87  
 JEMMINS, C DT ANLEITUNG  
 MARY, JARET KCMH DEUTSCH  
 MADDOX, BT DT ANLEITUNG  
 MADSEN, E ANLEITUNG  
 MOORE TOOM GP 2 DT ANLEITUNG  
 M. SWELP  
 MVS MVR DT 150+  
 NANN, BT SC ETHICS VOL 2  
 NAS, JARA AN DT ANLEITUNG  
 NAY, M DT ANLEITUNG DT ANL  
 NIRA, N NE DT ANLEITUNG  
 NIRA, N NE DT ANLEITUNG  
 NEEL, A TFR ANLEITUNG DEUTSCH  
 NEEL, A TFR ANLEITUNG DEUTSCH  
 NEEL, A TFR ANLEITUNG DEUTSCH

NHL GECKOKEY 97 DT ANLEITUNG *	5
ONS 1 E 97 ER DT ANLEITUNG	5
OLYMPIC GAMES DT ANLEITUNG	5
OLYMPIC SOCCER DT ANLEITUNG	7
PENNY RACERS DT ANLEITUNG	5
PGA TOUR GOLF 97 DT ANLEITUNG	5
PGA TOUR GOLF 96 DT ANLEITUNG	4
PO ED DT ANLEITUNG *	5
PRIMA, RAGE DT ANLEITUNG	5
PRO PINK: THE WEB DT ANLEITUNG	7
PRO FIGHT OVER 11 DT ANLEITUNG *	5

SONY PLAYSTATION GAME[illegible]

**SONY PLAYSTATION ZUBER**

SONY PLAYSTATION GAME SPIN  
ANALOG JOYSTICK SONY PSX  
ANTENNE KABEL SONY PSX  
EURO SCART KABEL SONY PSX  
LIN KABEL SONY PSX  
MAD CATZ - LENKRAU  
JOYPAD VERHÄNGERUNG SONY PSX  
RSC SCART KABEL SONY PSX  
ACTION 240 PSX  
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION  
JOYPAD SONY PSX  
MILS SONY PSX  
MEMOIR 240 PSX KATE.  
MEMOIR CARP PSX SONY  
TASCHE - MEMORY CARP & JOYPAD PSX

**TOP FIVE** **Wial** **TOP FIVE**  
JANUAR 97

JANUAR 97

## Lösungsbücher

JOHNER VON CARSTEN & KUMMER  
G. VEB. AG.

[illegible]

## PLAYSTATION GAM

60,90	ADV	IF LOMAX DT ANLEITUNG	8
45,90			
74,90	AL	EN TR LOGY DT ANLEITUNG	7
19,90	ANORETT	RAC NG DT ANLEITUNG	8
32,90	AQUA	LE TONALUNG DT ANLEITUNG	8

## ED ROM MULTIMEDIA

[illegible]

**PRIVATEER 2 - THE DARKENING**  
Ausschüttet mit einem Gold von

Einem unmodernen Raumschiff schlugen Sie sich auf der dunklen Seite des Weltalls durch: Sie handeln, erforschen und kämpfen um Ihr Leben. Mit sensationellen Filmsequenzen und einer komplett neuen 3D-Kampf-Engine in SVGA und hochentwickeltem Weltraum-Kampf-Gameplay

*Komplett Deutsch*

2252



## DEADLOCK

Sie schlüpfen in die Rolle des Führers einer Weltraumkolonie, die mit Hilfe ökonomischer, kultureller oder militärischer Strategien um die planetarische Vorherrschaft kämpft. Schöpfen Sie die Ressourcen Ihrer Kolonie vollkommen aus, während Sie gleichzeitig den Feind nicht aus den Augen verlieren.

Komplett Deutsch  
25.00

72, 99

HALLMARKS OF THE			
Disc	Simulation	Lab	Case

Die realistischste Rennertelbten für all diejenigen, die schon immer einmal am Steuer eines Stock-Car-Rennwagens sitzen wollten. Basierend auf der 1966-Rennsaison erleben Sie das Geschehen mit bis zu 120 km/h auf 16 verschiedenen Strecken.

Srecken  
Kannelt Bantock

**Figure 6**

1905

**Komplett Deutsch**  
**59.90 DM**

**09.99 DM**  
 Jetzt besonders günstig: HUGO 2 =

CD-ROM – Komplette Deutsch 39,90 €

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt. Es handelt sich um eine statistische Auswertung und nicht um eine Bewertung.

Wer braucht 16x-Laufwerke?

# Die neuesten CD-ROM-Laufwerke

**Immer schneller drehen sich die silbernen Scheiben in den CD-ROM-Laufwerken: Sensationell ist das von Goldstar angekündigte Laufwerk mit 16-facher Umdrehungszahl. Mit der DVD kommt zudem ein neuer Standard, der eine Speicherkapazität von mehreren Gigabyte pro CD erlaubt.**

Es ist kaum zu glauben, aber die CD-Technik ist bereits 14 Jahre alt: Schon 1982 stellten Philips und Sony einen gemeinsamen Standard für Audio-CDs vor, der Anfang der 90er Jahre von der Computerindustrie als Massenspeicher entdeckt wurde. Als eine Festplatte mit 100 MByte noch als Luxus galt, waren die rund 650 MByte Speicherkapazität einer CD schon

beinahe sensationell. Mit einer Datenübertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde und Zugriffszeiten von weit über 300 ms waren die Leistungsdaten eher bescheiden. Durch eine ständige Erhöhung der Umdrehungszahl wurden die CD-ROM-Laufwerke immer lei-

stungsfähiger. Während die schnellsten Laufwerke derzeit bereits mit 12-facher Umdrehungszahl arbeiten, schickt Toshiba demnächst ein Laufwerk mit 14-facher Geschwindigkeit ins Rennen und Goldstar bringt in Kürze sogar ein 16x-Laufwerk heraus. Gleichzeitig sinkt mit der Erhöhung der Rotationsgeschwindigkeit auch die mittlere Zugriffszeit. Toshiba plant, mit seinem 14x-Laufwerk - laut eigenen Angaben - die Schallmauer von 100 ms zu durchbrechen. Doch

dieser ganze Fortschritt bleibt nicht ohne Nachteil: Drehte sich eine CD in einem Single-Speed-Laufwerk

mit etwas über 500 Umdrehungen pro Minute noch recht gemächlich, beschleunigen 8x-Laufwerke bereits auf über 4.200 U/min. Ein 14x-Laufwerk kommt auf über 7.000 U/min, was deutlich über den Umdrehungszahlen der meisten Festplatten liegt.

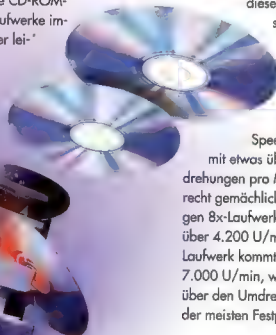
## Vorsicht Falle?

Ist eine CD-ROM nicht optimal gefertigt, was durchaus keine Seltenheit ist, beginnen die Scheiben bereits in 8x-Laufwerken kräftig zu flattern. Dies führt zu einer unangenehmen Lautstärke und macht sich in starkem Vibrieren des gesamten Rechners bemerkbar. Die Folge können Lesefehler oder eine verminderte Lebensdauer

der Laufwerke sein. Ein weiterer Nachteil ist, daß mit erhöhten Datenübertragungsraten die Auslastung des Prozessors zunimmt, der die Datenflut auch in den Speicher schaufeln muß. Ein Pentium mit 100 MHz wird durch einige 8x-Laufwerke mit IDE-Schnittstelle bereits zu 50 Prozent ausgelastet. Sie sollten daher nicht versuchen, Ihren betagten 486er mit einem 12x-Laufwerk auszurüsten - beim Abspielen von Videos kommt es beispielsweise zu deutlichen Aussetzern, da nicht mehr ausreichend Zeit zur Dekomprimierung der Daten vorhanden ist.

## Entwarnung!

Bei Pentium-Systemen mit deutlich über 100 MHz ist die CPU-Belastung aber weitgehend vernachlässigbar, da die verbleibende Rechenleistung für Multimedia-Applikationen oder Spiele vollkommen ausreicht. Bei der Installation von neuer Software oder dem Nachladen von Grafiken spielt die CPU-Belastung keine Rolle, da im Hintergrund ohnehin keine anderen Applikationen laufen sollten. Abhilfe schaffen schließlich moderne IDE-Schnittstellen, die einen eigenständigen Datentransfer von Massenspeicher und Hauptspeicher unterstützen. Unterstützt Ihr Laufwerk einen solchen PIO-Mode (Programmed Input Output), geschieht der Transfer direkt über den PCI-Bus mit einer vernachlässigbaren CPU-Belastung.



## In der Praxis

Für Spieler stellt sich natürlich die Frage, ob sich die Anschaffung eines der ultraschnellen Laufwerke überhaupt lohnt. Hier können Sie vor allem bei der Installation von Spielen wie Wing Commander IV mit einem deutlichen Geschwindigkeitsvorteil rechnen. Die niedrigen Zugriffszeiten moderner Laufwerke wirken sich besonders im Kampfmodus des Spiels positiv aus: Wenn beispielsweise Daten für den Funkverkehr nachgeladen werden, kommt es im Spiel zu einer kurzen Unterbrechung des Bildaufbaues, wenn die Zugriffszeiten zu hoch ausfallen.

## Vor dem Kauf

Um sich für ein bestimmtes CD-ROM-Laufwerk zu entscheiden, sollten Sie zunächst einmal wissen, auf welche Ausstattungsmerkmale Sie besonders achten sollten. Gemeinsam ist allen Laufwerken eine Reihe von Bedienelementen. An der Frontseite finden Sie die Auswurfaste, einen Kopfhörerausgang mit Lautstärkeregler sowie eine LED, die den Lesezugriff anzeigt. Der Notauswurf-Mechanismus zum manuellen Öffnen der Schublade wird über ein dünnes Stück Draht ausgelöst - In der Praxis werden Sie diesen jedoch nur sehr selten benötigen. An der Rückseite besitzen die Laufwerke Anschlüsse für die Schnittstelle, die Stromversorgung sowie für die Audioverbindung zur Soundkarte. Auf diese hat der Lautstärkeregler des Kopfhörerausgangs übrigens keinen Einfluß, wie häufig fälschlicherweise vermutet wird. Leider gibt es immer noch keine gültige Norm für den Audioanschluß auf der Soundkarte, so daß viele Hersteller ein Kabel mit mehreren Steckern anbieten.

Kommen wir zu den Unterschieden: Bei älteren Laufwerken kam häufig noch ein sogenannter Caddy zum Einsatz - ein Plastikgehäuse, das zusammen mit eingelegter CD komplett in das Laufwerk geschoben wird. Der Hersteller Plextor stattet seine SCSI-Laufwerke auch heute noch mit einem solchen Mechanismus aus. Der Vorteil: benutzt man für jede CD einen eigenen Caddy, so ist ein Verkratzen und Verschmutzen teurer Original-CDs praktisch ausgeschlossen. Die anderen Hersteller sind dazu übergegangen, die Laufwerke mit Schubladen auszustatten, wie Sie diese von den Audio-CD-Spielern kennen. Der Vorteil liegt in der praktischen Bedienung dieser Schubladen, der Nachteil darin, daß Sie solche Laufwerke nicht ohne weiteres vertikal in den Rechner einbauen können. Diesem eher seltenen Problem begegnen viele Hersteller, indem sie kleine ausfahrbare Klammern in die Schublade integrieren, die die CD beim vertikalen Einsatz festhalten. Eine solche Lösung hebt den Vorteil der einfachen Bedienung einer Schublade allerdings prompt wieder auf.

Zahlreiche Laufwerke besitzen heute weiterhin einen digitalen Audioausgang. An diesen können Sie entweder eine moderne Soundkarte wie beispielsweise von Terratec bzw. Guillemot anschließen oder aber einen digitalen Verstärker für Stereolanlagen versorgen.

## Die Schnittstelle

Die meisten CD-ROM-Laufwerke sind heute mit einem Anschluß für Enhanced-IDE-Schnittstellen ausgestattet. Jeder moderne Rechner besitzt zwei



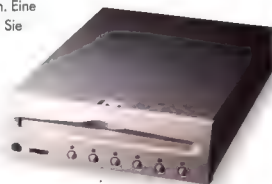
NEC bietet mit dem CDR-1410 auch ein externes CD-ROM-Laufwerk an, das über eine SCSI-Schnittstelle betrieben wird.



Mit einem CD-ROM-Laufwerk mit 8-facher Umdrehungszahl, wie dem Teac CD58E, erreichen Sie Datenübertragungsraten von bis zu 1.200 KByte pro Sekunde.

dieser Schnittstellen, an die sich wiederum jeweils zwei Laufwerke anschließen lassen. Eine SCSI-Schnittstelle müssen Sie in der Regel nachrüsten:

Ein entsprechender Hostadapter, wie er beispielsweise von Adaptec angeboten wird, liegt bei rund 300 bis 350 Mark. Eine SCSI-Schnittstelle bietet Ihnen jedoch Anschluß für bis zu sieben Geräte und eine deutlich höhere Performance bzw. eine CPU-Belastung nahe Null. Die auf vielen Soundkarten vorhandene zusätzliche IDE-Schnittstelle sollte - wenn möglich - nicht verwendet werden. Je nach Modell kann es zu Leistungseinbußen oder Inkompatibilitäten kommen. Weiterhin



Von Teac bekommen Sie mit dem CD-C68E einen Wechsler für bis zu sechs CDs, der mit einer eher acht-fachen Übertragungsrate arbeitet.

bietet zum Beispiel die Firma Freecom externe CD-ROM-Laufwerke an, die Sie an den Druckerport des Rechners anschließen können. Bei dieser



Das Laufwerk FX120 von Mitsumi war das erste 12x-Modell. Die maximale Übertragungsrate liegt bei 1.800 KByte pro Sekunde

Lösung brauchen Sie den Computer nicht aufzuschrauben und können das Laufwerk problemlos an mehreren Rechnern benutzen. Der Nachteil besteht darin, daß Laufwerke am Druckerport bei weitem nicht die Übertragungsraten von IDE-Schnittstellen liefern. Auch für Besitzer eines Notebooks mit PCMCIA-Anschluß hat die Firma Freecom verschiedene Laufwerke im Angebot, die auch die vollen Übertragungsraten liefern.

## Was Sie beim Einbau beachten müssen

Nach dem Kauf eines IDE-Laufwerks stehen Sie zunächst vor der Wahl, an welche der beiden IDE-Schnittstellen Sie das Gerät anschließen sollen. Der erste Anschluß ist bereits durch die Festplatte des Rechners belegt.



Das neue DVD-Laufwerk von Toshiba unterscheidet sich äußerlich kaum von herkömmlichen Laufwerken. Lediglich zwei zusätzliche LEDs an der Frontseite verraten, daß im Gehäuse die neue Technik zum Einsatz kommt.

Zwar können Sie das neue Laufwerk nun parallel zur Festplatte anschließen, jedoch kann dies die Performance der Festplatte beeinträchtigen. Betreiben Sie ein CD-ROM-Laufwerk daher als Master an der zweiten IDE-Schnittstelle. Die Einstellung Master oder Slave wird dabei einfach über das Setzen eines Jumpers an der Gehäuserückseite vorgenommen.

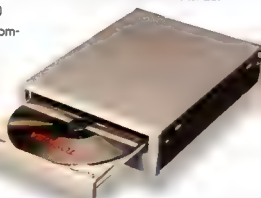
Unter Beachtung der üblichen Sicherheitsmaßnahmen - ziehen Sie vor dem Öffnen des Gerätes immer die Stromversorgung ab - können Sie das Laufwerk von vorne in einen freien 5,25-Zoll-Einbauschacht schieben. Das Anbringen der Kabel ist ebenfalls relativ problemlos: Der Stromstecker ist ohnehin verpolungssicher, und bei dem Schnittstellenkabel achten Sie nur darauf, daß die farbige Markierung des Kabels mit der mit 0 bzw. 1 gekennzeichneten Seite des Pfostensteckers übereinstimmt. Die Installation von Treibern können Sie sich unter Betriebssystemen wie Windows 95 oder OS/2 sparen, da diese automatisch erkannt werden. Für DOS und Windows 3.x muß jedoch weiterhin ein Gerätetreiber installiert werden. Die meisten Hersteller liefern die Laufwerke mit automatischen Installationsprogrammen, die die Dateien Autoexec.bat und Config.sys korrekt einrichten.

men, die die Dateien Autoexec.bat und Config.sys korrekt einrichten.

## Wie geht es weiter?

Die CD-ROM-Technologie scheint mit 14- bzw. 16-facher Geschwindigkeit endgültig ausgereizt, da die Übertragungsraten auf dem Niveau von Festplatten angelangt sind. Als Engpaß erweist sich mittlerweile die Speicherkapazität von 650 MByte: Spiele wie Wing Commander IV oder Microsofts Deadly Tide, die auf sechs bzw. vier CDs ausgeliefert werden, zeigen, daß das Medium CD-ROM eine Fritschellenkurve benötigt. Und diese heißt DVD: Durch eine geänderte Wellenlänge des Lasers wird eine höhere Datendichte möglich, so daß bereits die einfache Version der DVD auf 4,7 GByte kommt. Die höhere Datendichte führt so ganz nebenbei auch dazu, daß bereits bei einfacher Umdrehungsgeschwindigkeit die siebenfache Datenübertragungsrate einer CD-ROM erreicht wird. Zusätzlich kann die DVD mit zwei Schichten und sogar doppelseitig gefertigt werden, so daß bis zu 17 GByte Daten auf eine einzige Disk passen! Kritiker mögen vorschnell behaupten,

für solche Kapazitäten gebe es kaum praktische Anwendungen. Doch Vorsicht: Weder Bill Gates besaß seinerzeit genügend Vorstellungsvermögen, um sein Betriebssystem DOS für mehr als 640 KByte RAM auszulagern, noch war den wenigsten klar, womit nach der Einführung der CD-ROM-Laufwerke die CDs denn nun gefüllt werden sollten. Beschränkten sich die Hersteller zunächst auf



Das brandneue 12x-Laufwerk von Toshiba bekommen Sie als IDE- und SCSI-Modell. Die mittlere Zugriffszeit liegt bei nur 125 ms.

das Produzieren reichlich überflüssiger Shareware-CDs mit Tausenden von Programmchen, so zeigten doch bald die innovativen Firmen, wo es langgeht - wie zum Beispiel LucasArts mit ihrem Verkaufsschlager Rebel Assault.

Ein erstes konkretes Anwendungsgebiet für die DVD ist die Verwendung als Datenträger

## Die Technik

Auf eine CD passen bis zu 650 MByte Daten - das reicht für 72 Minuten Musik oder rund 70 Minuten Video im MPEG-Format. Die Daten sind dabei von innen nach außen spiralförmig gespeichert. Da sich bei gleichbleibender Geschwindigkeit der CD in einer Umdrehung unterschiedlich viele Daten am Laser vorbeibewegen würden, ist zum Erreichen einer konstanten Übertragungsrate ein ständiges Anpassen der Umdrehungsgeschwindigkeit nötig. Aus diesem Grund haben CD-ROM-Laufwerke immer noch relativ hohe Zugriffszeiten. Eine besondere Lösung dieses Problems hat sich Pioneer bei seinem neuen 10x-Drive DR-A10X einfallen lassen: Im Inneren - besonders schnell drehenden - Bereich der CD wird die Geschwindigkeit konstant gehalten, und erst auf den weiter außen liegenden Bereichen erfolgt wieder eine Anpassung der Umdrehungsgeschwindigkeit. Der Effekt ist eine insgesamt wesentlich schnellere Zugriffszeit selbst im Vergleich zu deutlich schneller drehenden Laufwerken.



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH...

Jetzt die Knaller  
der letzten  
3 Monate  
nachbestellen!

# NACHBESTELLEN!



Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 10/96 mit CD ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 10/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 11/96 mit CD ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 11/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 12/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 12/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC  
VERLAG

## Übersicht CD-ROM-Laufwerke

	Aztech cda 868-011	Aztech cda 1068-011	Aztech cda 1268-011	Goldstar GCD-580B	Mitsumi FX 810T	Mitsumi FX 120	NEC CDR 1400
Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Speed	8x	10x	12x	8x	8x	12x	8x
Mittlere Zugriffszeit	185 ms	150 ms	155 ms	150 ms	150 ms	130 ms	140 ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1500 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	199,- Mark	249,- Mark	299,- Mark	200,- Mark	200,- Mark	310,- Mark	249,- Mark
Infos im Internet	<a href="http://www.aztech.com.sg">http://www.aztech.com.sg</a>	<a href="http://www.aztech.com.sg">http://www.aztech.com.sg</a>	<a href="http://www.aztech.com.sg">http://www.aztech.com.sg</a>	<a href="http://www.lg.co.kr">http://www.lg.co.kr</a>	<a href="http://www.mitsumi.com">http://www.mitsumi.com</a>	<a href="http://www.mitsumi.com">http://www.mitsumi.com</a>	<a href="http://www.nec.com">http://www.nec.com</a>
Info	(0421) 1625640	(0421) 1625640	(0421) 1625640	(02154) 492160	(0180) 5212530	(0180) 5212530	(089) 962740
	NEC CDR 1410	Pearl BCD 739	Pioneer DR-U 12X	Pioneer DR-A 12X	Plextor PX-83CS	Plextor DX-12CS	Samsung SCR-830
Schnittstelle	SCSI	IDE	SCSI	IDE	SCSI	SCSI	IDE
Speed	8x	8x	12x	12x	8x	12x	8x
Mittlere Zugriffszeit	140 ms	180 ms	100 ms	100 ms	115 ms	105 ms	145 ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahre	2 Jahre	2 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	349,- Mark	189,- Mark	345,- Mark	285,- Mark	539,- Mark	k. a.	199,- Mark
Infos im Internet	<a href="http://www.nec.com">http://www.nec.com</a>	<a href="http://www.pearl.de">http://www.pearl.de</a>	<a href="http://www.pioneer.com">http://www.pioneer.com</a>	<a href="http://www.pioneer.com">http://www.pioneer.com</a>	<a href="http://www.plextor.com">http://www.plextor.com</a>	<a href="http://www.plextor.com">http://www.plextor.com</a>	<a href="http://www.samsung.com">http://www.samsung.com</a>
Info	(089) 962740	(07631) 360300	(02154) 913353	(02154) 913353	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(0180) 5121213
	Sony CSD-88E	Teac CD-58E	Teac CD-512E	Toshiba XM-5602B	Toshiba XM-5701B	Toshiba XM-5702B	Toshiba XM-3801B
Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	SCSI	IDE	SCSI
Speed	8x	8x	12x	8x	12x	12x	14x
Mittlere Zugriffszeit	160 ms	135 ms	110 ms	145 ms	125 ms	125 ms	95 ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1800 KByte/s	2100 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	199,- Mark	199,- Mark	315,- Mark	199,- Mark	399,- Mark	349,- Mark	499,- Mark
Infos im Internet	<a href="http://www.sony.com">http://www.sony.com</a>	<a href="http://www.teac.com">http://www.teac.com</a>	<a href="http://www.teac.com">http://www.teac.com</a>	<a href="http://www.toshiba.com">http://www.toshiba.com</a>	<a href="http://www.toshiba.com">http://www.toshiba.com</a>	<a href="http://www.toshiba.com">http://www.toshiba.com</a>	<a href="http://www.toshiba.com">http://www.toshiba.com</a>
Info	(0221) 5977376	(0611) 715854	(0611) 715854	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444

für Spielfilme. Bis zu 135 Minuten Film im MPEG-2-Format, das eine den üblichen TV-Standards vergleichbare Bildqualität ermöglicht, finden auf ihr Platz. Zusätzlich passen drei Tonspuren für synchronisierte Fassungen der Spielfilme mit Dolby Surround Sound auf die neue Scheibe. Untertitel für weitere Sprachen soll es ebenfalls geben. Mit den neuen Playern, die unter anderem von NEC, Philips und Toshiba erscheinen sollen, können Sie natürlich die alten CDs weiterhin lesen. Erste Modelle werden 1997 zu Preisen

zwischen 700 und 900 US-Dollar angeboten. Wird der Wettbewerb der Hersteller ähnlich hart geführt wie zuletzt bei den CD-ROM-Laufwerken, so sollte schon bald nach Einführung der neuen Laufwerke ein Preisrutsch einsetzen. Nach Einschätzung von Sony Deutschland wird etwa zwei Jahre nach der Markteinführung mit ersten DVD-Brennern zu rechnen sein. Wiederbeschreibbare Medien mit der Bezeichnung DVD-RAM sollen dann ebenfalls zur Verfügung stehen.

Kersten Mayer ■



Das Laufwerk Multispin 4x4 von NEC kann bis zu vier CD-ROMs gleichzeitig aufnehmen. Über zusätzliche Tasten an der Frontseite können Sie manuell eine CD auswählen.



DIE PARTY KANN  
LOSGEHEN...

# ZUM WIEDERGEBURTSTAG

GAMETEK



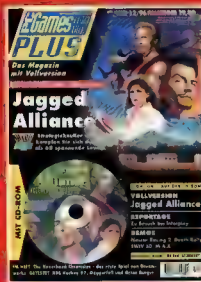
## NACHBESTELLEN!

Ausgabe 01/97

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Kaiser Deluxe“	11/96	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Jagged Alliance“	12/96	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC GAMES Plus „Turrican 2“	01/97	zu DM 19,80
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Flugtauglich

# Die besten Jetsticks

Flugsimulatoren moderner Düsenjäger stehen im Funktionsumfang den realen Jets beinahe in nichts nach. Bei den unzähligen Tastaturkommandos verlieren nicht nur Anfänger schnell den Überblick - oft wird das eigene Flugzeug just in dem Moment vom Himmel geholt, wenn Sie gerade die Tastenkombination zum Abschluß einer Luftabwehrrakete suchen. Doch Not macht bekanntlich erfinderisch, und so gibt es ausgeklügeltes Zubehör zur Kontrolle von Flugzeug und Waffen.

Außer in der Optik und der Anzahl der Feuerknöpfe unterscheiden sich die hier vorgestellten Joysticks auch durch ihre Kompatibilität: Standards setzen die bekannten Hersteller CH Products und Thrustmaster. Beide Systeme belegen mit ihren Funktionen die zwei Kanäle eines Joystickports, wobei jedoch die Konfiguration von Tasten und Achsen unterschiedlich ausfällt. So kommt es, daß ein Standard-Joystick von CH Products mit einer Schubkontrolle ausgestattet ist. Dafür wird das Drücken von mehreren Tasten gleichzeitig nicht unterstützt. Bei Thrustmaster ist dies genau um-

gekehrt: Hier muß der Joystick ohne Schubkontrolle auskommen, dafür können mehrere Tasten zugleich gedrückt werden. Beide Standards unterstützen einen Vierwegeschalter sowie vier Feuerknöpfe. Die Vierwegeschalter sind zumeist in Form eines Hütchens (coolie hat) realisiert. Zusätzlich gibt es die Ausführung als Türmchen, ähnlich einem Turm in einem Schachspiel. Dies soll eine einfache Unterscheidung auch ohne Blickkontakt ermöglichen. Eine solche Sonderausstattung wird jedoch nur von programmierbaren Joysticks unterstützt - diese emulieren das Drücken einer Taste und werden in das Tasta-

turbabel eingeschleift. Zusätzlich gibt es separate Schubregler mit Waffenkontrollsystemen, was die Funktionalität nochmals erhöht.

## Standard-Joysticks

Sehr preiswert ist der nur 69,- Mark teure PC-Flightforce Pro von Interact. Er hat für jede Taste ein getrennt einstellbares Dauerfeuer und ist auch von Linkshändern bedienbar. Zwei der Feuerknöpfe sind allerdings etwas ungünstig positioniert und sind ebenso wie der Schubregler schlecht zu erreichen. Ebenfalls für Linkshänder geeignet ist der PC Dominator von

Logic3. Das etwas schwammige Steuerhütchen läßt sich auf Knopfdruck auch zur digitalen Kontrolle von Beschleunigung und Ruder einsetzen. Der Acemaster von Saitek ist der dritte Joystick im Test, der auch von Linkshändern bedient werden kann. Außergewöhnlich ist der große Beschleunigungshebel auf der linken Seite, der eine sehr genaue Dosierung der Schubkraft ermöglicht. Der 99,- Mark teure Wingman Extreme von Logitech kann keine Sonderausstattung für sich verbuchen, liegt jedoch extrem gut in der Hand. Unangenehm aufgefallen ist hier ein Kratzen und Quietschen der Mechanik. Microsofts Sidewinder 3D steht schon besser

## Standard Joysticks

Hersteller	INTERACT	LOGIC 3	LOGITECH	MICROSOFT	SAITEK	THRUSTMASTER
Produkt	SV 241 Flight Force Pro	PC Dominator	Wingman Extreme	Sidewinder-3D	Acemaster 18 MX-830	Mark II FLCs
						
Verbraucher von	69,- Mark	79,- Mark	99,- Mark	110,- Mark	79,- Mark	159,- Mark
Steuerung	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Ruderkontrolle	nein	über Tasten	nein	ja	nein	nein
geeignet für Linkshänder	ja	ja	nein	nein	ja	nein
Widerstand Steuerknüppel	leicht	sehr leicht	mittel	sehr leicht	leicht	mittel
Bedienung	gut	gut	gut	gut	gut	gut
Standsfestigkeit	Saugnapf	Saugnapf	ausreichend	gut	Saugnapf	gut
Waffenkontrollknöpfe	ja	ja	ja	ja	ja	ja
programmierbare Knöpfe	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Steuerhütchen	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Steuertürmchen	nein	nein	nein	nein	nein	nein

# Sticks im Vergleich

da, lediglich in der Vorwärtsbewegung neigt er leicht zum Umkippen. Der sehr kurze Hebelweg prädestiniert den Stick vor allem für Actionspiele, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt. Die Besonderheiten sind der Schubregler und die Drehbarkeit des Knüppels: Durch die dritte Achse können Sie beispielsweise ein Ruder in Flugsimulationen steuern. Auch 3D-Actionspiele unterstützen diese Erweiterung. Das Flight Control System Mark II von Thrustmaster ist dem Steuerknüppel einer Phantom F-4 nachempfunden. Der Stick besitzt keine zusätzliche Ausstattung und ist mit seinen 159,- Mark etwas teuer.

## Programmierbare Joysticks

Der F-16 Combat Stick von CH Products ist mit einer ganzen

Reihe zusätzlicher Funktionen ausgestattet und verfügt über eine ausgezeichnete Mechanik. Erst in Verbindung mit den ebenfalls von CH stammenden Waffenkontrollsystemen Throttle bzw. Throttle Pro können Sie die erweiterte Funktionalität nutzen. Zusammen kommen Sie hier leicht auf 300,- Mark. So viel kostet auch der Thrustmaster F-16 FLCS, der über eine Unmenge von Funktionen verfügt. Eine Besonderheit ist der zweistufige Feuerknopf, der jedoch von den Spielen unterstützt werden muß. Der Squadron Commander von Quickshot ist eine Kombination aus Schubkontrolle und Joystick und ist mit 149,- ein echtes Schnäppchen. Lediglich die Programmierung ist im Vergleich sehr umständlich und langwierig. Zum gleichen Preis bekommen Sie den Gravis Fire-







bird 2, der über zwei kleine Rädchen für Schub und Ruder verfügt, ein komfortables Tool zur Programmierung besitzt und dank einer riesigen Basis absolut standfest ist. Gestört hat einzig das dezente Quietschen bei unserem Testmuster. Der F-15E Talon von Suncom besitzt 12 programmierbare Funktionen und ist mit 119,- Mark erfreulich preiswert. Der ziemlich große und sehr gut verarbeitete Joystick ist jedoch nichts für kleine Kinderhände, die kaum alle Tasten erreichen dürften. Zur Programmierung gibt es keine vorgefertigten Sets, dafür können in internen Speicherbänken bis zu vier Konfigurationen gesichert werden. Die gleiche Funktionalität bietet der 149,- Mark teure Black Widow Programmable von Destiny, die zusätzlich über Ruder und eine Schubkontrolle verfügt.

## Fazit

Angenehm aufgefallen sind der Suncom F-16E Talon und der Gravis Firebird: Beide überzeugen durch ihre Funktionalität und moderate Preise. Ein sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis bietet der Squadron Commander von Quickshot, der über ein separates Waffenkontrollsystem verfügt. Mit seiner dritten Joystick-Achse ist der Sidewinder 3D von Microsoft schließlich ein echter Allrounder. Unter den nichtprogrammierbaren Joysticks sind weiterhin der Ace-master von Saitek und der PC Dominator von Logic3 empfehlenswert. Da nicht selten auch persönliche Vorlieben die Auswahl beeinflussen, sollten Sie den Joystick Ihrer Wahl vor dem Kauf selbst einmal ausprobieren.

Kersten Mayer ■

## Programmierbare Joysticks


Hersteller	CH PRODUCTS	DESTINY	GRAVIS	QUICKSHOT	SUNCOM	THRUSTMASTER
Produkt	F-16 Combat Stick	Black Widow Programmable	Firebird 2	Squadron Commander	F-15E Talon	F-16 FLCS
						
Hersteller-Web	Realware	Video	Advanced Controls	Realware	Realware	Realware
Preis	139,- Mark	149,- Mark	149,- Mark	149,- Mark	119,- Mark	289,- Mark
Waffensteuerung	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Ruderkontrolle	nein	a	a	nein	nein	nein
geeignet für Linkshänder	nein	bedingte	nein	nein	nein	nein
Widerstand Steuerknüppel	leicht	sehr leicht	variabel	leicht	mittel	mittel
Hubbereich	groß	mittel	variabel	groß	groß	mittel
Standfestigkeit	sehr gut	Saugnapfe	sehr gut	sehr gut	Saugnapfe	gut
programmier- bare Knöpfe	2	3	9	6	2	6
Steuerknüppel- Hub	ja	ja	ja	ja	nein	ja
Steuerförmchen	a	nein	nein	nein	ja	3 weitere Vier-Wege-Schalter

Microsoft

**SIDEWINDER**

**game pad und  
Joystick 3D Pro**

# Deine Freunde werden Dich dafür

0000500  X03

Multiplayer



Zugegeben, der SideWinder™ 3D Pro ist ein Joystick-Muster an Präzision, Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Daß es ihn jetzt im Bundle mit Hellbender gibt – auch nicht schlecht. Und was das neue SideWinder game pad betrifft: Sicher, es ist mit seinen 6 Knöpfen, 2 Trigger-Buttons und einem 8-Wege-Cross key pad die reine Daumenfreude. Weil alle Knöpfe gleichzeitig funktionieren. Klar auch, daß das sogenannte Hot-Plugging zum schnellen Wechsel zwischen Game Pad und anschließbarem Joystick nicht ohne ist.



# hassen.



Na ja, und die Möglichkeit, verschiedene Spielfunktionen wie etwa Treten, Spucken, Beißen, Schießen durch **Makros** auf einen einzigen Knopf zu legen, könnte Dich eventuell unbesiegbar machen. Aber müssen Dich Deine Freunde gleich dafür hassen? Gib ihnen noch eine letzte Chance: Schließlich kann man bis zu **4 Game Pads** verbinden und so fein gegeneinander spielen. Wenn Deine Freunde das ablehnen, such Dir neue. Mehr Infos gibt's unter:

<http://www.microsoft.de/produkte/hometower>

Where do you want to go today?™

**Microsoft®**

# Sierra Originals



**K**aum eine andere Company hat ein derart breitgefächertes Sortiment zu bieten wie Sierra: Nach der Übernahme von Papyrus (NASCAR Racing) und Impressions (Caesar) deckt der renommierte Hersteller sämtliche Genres mit Top-Produkten ab. Einige der absoluten Bestseller dieses Herstellers werden nun in der Budget-Serie „Sierra Originals“ zum Taschengeld-Tarif neu aufgelegt - ganz nach dem Motto „Die größten Hits zum kleinsten Preis“. Soeben hat Sierra die Reihe um einige echte Knüller aufgestockt, darunter das 3D-Kampfabotter-Spektakel Earthsieg, die Rennsimulation NASCAR Racing, das Weltraum-Strategiespiel Outpost sowie die Adventures Space Quest 6 und Woodruff. Stapelweise zum Weihnachtsfest verlost Sierra unter den PC Games-Lesern zeitweise Computerspiele aus der riesigen Sierra Originals-Kollektion.

## Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: 1 x Sierra Screamin' 3D, die brandneue Multimedia-Beschleuniger-Grafikkarte (noch nicht im Handel erhältlich) plus 25 Sierra-Originals
- 2.-5. Preis: je 20 Sierra Originals
- 6.-20. Preis: je 10 Sierra Originals
- 21.-100. Preis: je 3 Sierra Originals
- 101.-200. Preis: je 1 Sierra Original plus Mauspad

## Die Preisfragen:

1. Aus welchem aktuellen Sierra-Adventure stammt der abgebildete Screenshot?
2. Wie heißt der bekannte Designer dieser Adventure-Serie?
3. Welches „duftende“ Gimmick liegt der Packung bei?



Die richtigen Lösungen schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und schicken diese bis 2. Januar 1997 an:

COMPUTEC-Verlag  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Sierra Originals  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# NEU: PC Games Cheat 2

- ohne teure Zusatzhardware -

professional

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben“, „bessere Waffen“, „mehr Geld“ und vieles mehr!

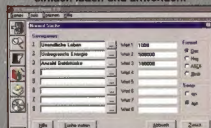
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer“, „Civilization 2“, „F1 Manager“, „Rebel Assault 2“, „Siedler 2“, „SimCity 2000“, „Warcraft“, „Z“

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95;  
Systemanforderung (empf.): 486 DX86, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse

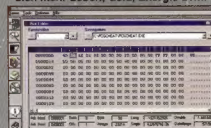
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.



- ⚡ benutzerfreundliches Menüsystem
- ⚡ mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- ⚡ eigene Trainer können erstellt werden
- ⚡ ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95\*** im Handel.

\*unverbindliche Preisempfehlung

# COMING UP!

**Die PC Games  
Ausgabe 2/97  
erscheint am  
8. Januar 1997**



## NBA LIVE 97

Es hat sich viel getan in der NBA - und der spektakuläre Wechsel von Mega-Star Shaq O'Neal zu den Los Angeles Lakers war nur eine von vielen tiefgreifenden Veränderungen. Gleiches dürfen die Fans für die nächste Auflage eines der erfolgreichsten und beliebtesten Sports Spiele erwarten. Der Test von NBA Live 97 wird zeigen, ob EA Sports hier ähnlich gezaubert hat wie bei FIFA Soccer 97 und NHL Hockey 97.

## FLOTTENMANÖVER



Was für eine Karriere: Was früher unter der Schulbank mit Karoblock und Bleistift ausgefochten wurde, macht Hasbro Interactive zu einem High-Tech-Spielzeug in Echtzeit. Flottenmanöver erweitert das bekannte Schiffeversenken-Konzept um neue Einheiten (u. a. Docks, Radaranlagen, Flugzeuge), gerenderte SVGA-Grafiken, famose Zwischensequenzen und eine Vier-Spieler-Netzwerk-Option. Der Untergang für Command & Conquer oder ein Schlag ins Wasser?

## GRAND PRIX MANAGER 2



Kurz vor Redaktionsschluss ist das Testmuster eingetroffen - doch das war's bereits zu spät. Einen schnell dahinfabrizierten Hoppla-hopp-Bericht zu einer solch komplexen Simulation wollen wir Ihnen freilich nicht zumuten. Wer sich noch einige Wochen geduldet, wird mit einer ausführlichen Analyse der vielen angekündigten Neuerungen belohnt. Was sich seit dem Vorgänger getan hat und wo die Unterschiede zum F1 Manager 96 2.0 liegen, lesen Sie in der PC Games 1/97.

## AUSSERDEM IM TEST:

Have a N.I.C.E. Day, Risko, Star General, Steel Panthers 2, Jetfighter 3, Diablo, Terminator: Sky-Net und vieles mehr.

## TIPS & TRICKS

Welchen Top-Hit Sie sich auch unter den Weihnachtsbaum gelegt haben - in der nächsten PC Games finden Sie zu allen wichtigen Neuerscheinungen aufschlussreiche Übersichtsarten und kompakte Komplettlösungen. In Planung sind u. a. Tips & Tricks zur Siedler 2-Mission-CD-ROM, C&C: Alarmstufe Rot, Down in the Dumps und Leisure Suit Larry 7.

## MOST WANTED

### DIE DREI TOP-HITS IM DEZEMBER:

#### 1. TOMB RAIDER

Lara Craft - eine Frau geht ihren Weg. Einstimmig zum „Spiel des Monats“ gewählt

#### 2. DAS HEXAGON-KARTELL



Da rumplern die Rotoren: Ascaron überrascht mit einer Weltklasse-Simulation.

#### 3. FIFA SOCCER 97



Überlegene Grafik und phantastisches Gameplay - absolutes Referenz-Kaliber!

### WEITERE TIPS DER REDAKTION:

Daytona USA  
Down in the Dumps  
Leisure Suit Larry 7  
M.A.X.  
Realms of the Haunting

### AB DEZEMBER IM HANDEL (TEST: PC GAMES 1/97):

Diablo  
Die Siedler 2 - Mission-CD-ROM  
Flottenmanöver  
Grand Prix Manager 2  
Have a N.I.C.E. Day

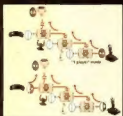


## Der multifunktionelle Game-Control-Manager

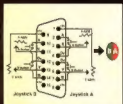
**"Ein-Spieler-Modus" – "Automatischer Joystick-Umschalter"**  
Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung. (!) Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfoWin nutzen zu können, muß natürlich der Gameport selbst auch alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



„Zwei-Spieler-Modus“ - Gemeinsam spielen an einem Gameport\* (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen.



Ein vollkompatibler Gameport (z. B. Soundkarte) mit AlfaTwin unterstützt im 2 Player-Modus zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen.

**Geschütztes  
Gebrauchsmuster**

**Aussage eines Herstellerkollegen:**

Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin :-)) and it works perfectly...

Computer --- **Alfa Twin**

- Gravis Phoenix
- Gravis GriP
- Gravis GamePods

This all works without having to pull out all the cables, einfach wunderbar! I cannot say anything else as "Congratulations with a very nice product."  
With kind regards, Edu Oskam, Technical Support Specialist\* (Gravis Europe/Holland)

### Pressestimmen:

„Einfach genial...“  
(PC Action 8/96)

Das neue Zauber  
heißt AlfaTwin.

(PC-Spiel 6/96)

Für Vielspieler und  
(PC Games 9/96)

„AlfaTwin...bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar“  
(CD ROM today 6/95)

"empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler." (PowerPlay 9/95)

... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“  
(PC-Player 7/96)

**SATURN** Saturn Technomarkt Düsseldorf - Am Weidenhof 1 22111 Düsseldorf • Saturn Technomarkt Mönchengladbach - Stresemannstr. 47 41226 Mönchengladbach • Saturn Technomarkt Regensburg - St. 2 41460 Regensburg • Saturn Technomarkt Köln - Heide Str. 41 - 50667 Köln • Saturn Technomarkt Köln - Maybachstr. 115 50676 Köln • Saturn Technomarkt Leverkusen - Wandauf der Platte 82 51373 Leverkusen • Saturn Technomarkt Jachen - Adenaustr. 20 52063 Jachen • Saturn Technomarkt Dieren - Weirheide 38-42 52349 Dieren • Saturn Technomarkt St. Ingbert - Rathsmaulweg 2 53737 St. Ingbert • Saturn Technomarkt Sinsheim - Hauptgasse/Poststr. 57076 Sinsheim

**Gründungsmitglieder:** Kuehly, Deutscherzweiggenossenschaft, Goldschmidt, 21.1150 Wien 0431/921105 • Fachhandel Österreich Computer Group, Tegetbauerstrasse 211, 1020 Wien 0222/726536 • CA Computer, Garmisch-Partenkirchen, Hauptstrasse 146, 1050 Wien 0222/541838 • Comp. Handel, Inkerstrasse 11, 1090 Wien 0222/817449 • SAT System Applications-Mechanik, Inzerstrasse 107/73 1109 Wien 0222/04007 • David Leisch, Fachpostge 11-43, 1150 Wien 0222/76338 • Fachpost 11-43, 1150 Wien 0222/76338 • info.vita.at • CA (Computerhandel, Fellgasse 10 1190 Wien 0222/484810) • Jomella Computer, Dr. Wilhelm Eder Platz 2 2230 Garmisch-Partenkirchen 02282/2990 • CA Computer, Computer & Zubehör, Marktstrasse 64, 30380 Hannover 0512/97626 • SAT System Applications-Mechanik, Bismarck 2, 9500 Hildorf 04242/31319 • A.R.T. Computertechnik GmbH, Feldstraße 13 3300 Aschendorf 0747/635660 • Großhandel Schweiz: AHA CD-ROM Suisse - 3662 Solingen 033 457001 • Fachhandel Schweiz: Inter SAT & Lern Systeme, Glanstrasse 22 8001 Zürich 01/217210 • SAT System Applications-Mechanik, Inzerstrasse 107/73 1109 Wien 0222/04007

**ALFA**

(Groß-)Händleranfragen  
erwünscht



74 Deutschland

**AB Union GmbH**

AB Union GmbH · Lise-Meitner-Str. 1 · 85716 Unterschleißheim · Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 · Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F, No. 8, Lane 763, Chung Yang Rd, Neikang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 • Fax: (+886-2) 788-5791 oder 6510330

[http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB\\_Unio](http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Unio)

# G-NOME

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!

## KAMPAUSSTATTUNG:

**Real-Time 3D-Grafik**

**Über 20  
komplexe  
Missionen**

**Soundtrack von  
Chris Boardman**

**Netzwerk Option für  
bis zu 8 Spieler**

**für PC CD-ROM**

Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC

besetzen. Haben Sie eine Chance?

**7th LEVEL**

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**

ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>